MUTANT CHRONICLES®

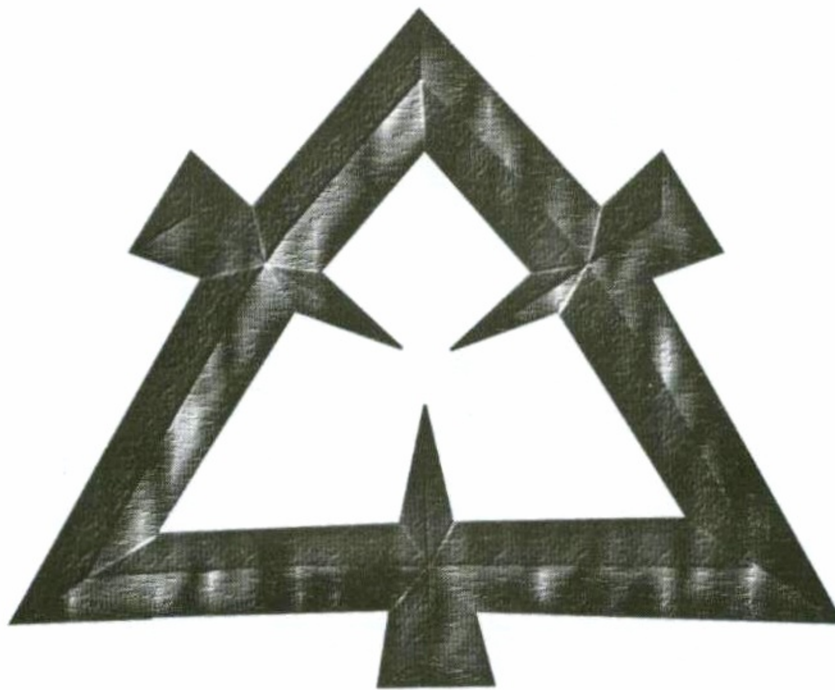
ILIAN™



INTIGHETENS HÄRSKARINNA

ILIAN™

INTIGHETENS HÄRSKARINNA



KONSTRUKTÖR: Matt Forbeck
ÖVERSÄTTNING: Henrik Nilsson
ÖVRIGA BIDRAG: Henrik Strandberg, Michael Mörsare, Sami Sinervä, Joseph Goodman, Chris Bledsoe
KONCEPT: Nils Gulliksson, Henrik Strandberg, Fredrik Malmberg
GRAFISK FORM: Nils Gulliksson, Marcus Thorell, Michael Mörsare
ORIGINAL: Marcus Thorell, Andreas Rondahl
OMSLAGSILLUSTRATION: Studio Parente
ILLUSTRATIONER: Guillaume Fournier, Nils Gulliksson, Håkan Ackegård,
REDIGERING: Michael Mörsare Henrik Strandberg,
SÄRSKILT TACK TILL: Ann Gallagher Kolinsky
KORREKTUR: Patrik Wårdmark

Metallfigurer kan fås från Heartbreaker™.

FÖR MER INFORMATION KONTAKTA:

Target Games AB
Box 4628
116 91 STOCKHOLM

ELLER

mutant@target.se

YTTERLIGARE INFORMATION FINNS ÄVEN PÅ WORLD WIDE WEB:

www.target.se

Scan: Psybiorg
PDF: Jonas





LIBER HERETICUS

I begynnelsen fanns intet förutom Mörkret, rent och enkelt, obesudlat till skepnad och form.

Så kom Ljuset och svedde sig fram genom mörkret. Det ärrade verklighetens släta yta med sin onaturliga essens, och brände såren torra med sin blotta närvaro. Ljuset sken ned i Tomrummets bortersta hörn och mejslade ut motståndsfickor inför Mörkrets oundvikliga återkomst.

Innan Ljusets ankomst existerade inte något som kunde kallas Döden. Endast Livet kunde göra en sådan fasa till en oundviklig del av tillvaron. I eran som föregick Ljuset var allting odödligt och oföränderligt. Ingenting störde Mörkrets ofelbara Symmetri.

I Ljusets fotspår följde Livet och dess följeslagare Döden. Över hela universum kämpade varelser för sin existens, och somliga raser – som vår – belastades med självmedvetandets fruktansvärda börda.

Vi medvetna varelser är de svårast drabbade. Vid födelsen tvingas vi mot vår vilja ut ur Mörkret och kastas in i Ljuset. Under vår meningslösa levnad kämpar vi för att hitta någon mening i det Ljus som bländar oss så svårt att vi inte ens uppfattar det välsignade Mörkret i våra egna själar.

Det är detta Mörker vi åtrår med hela våra själar, att få återvända till den Symmetri som existerade innan Ljuset helt skilde oss från åt. I Mörkret kunde inte någon individ urskiljas – vi var alla En.

Med Ljusets ankomst splittrades det Stora Mörkret i ett oändligt antal skärvor, varav endast ett fåtal lyckats få grepp om vad vi verkligen har förlorat. Vi tillhör de privilegierade få, den välsignade skara som de av Ljuset bländade avfärdar som Kättare.



DET STORA MÖRKRET

Det sanna Stora Mörkret har splittrats, och dess skärvor fyller nu de stackars själar som plågas av medvetandet om den egna avskyvärda existensen. Men somliga skärvor är större än andra.

Den största kvarvarande delen av det Stora Mörkret är för oss känd som den Mörka Själen. Namnet är dock så oanvändbart som något kan bli, då det försöker beskriva något som existerat sedan långt innan det fanns så ytliga ting som namn. Allt sedan Söndrandet har den Mörka Själen strävat efter att utsläcka Ljuset och därmed återförena oss alla i salighetens Eviga Natt.

Det är ironiskt att vi ska vara det enda verktyg som står till buds för den Mörka Själen, vi som skapades ur Söndringen. Endast med vår hjälp – och andra, långt mäktigare, varelsers – kan kosmos äntligen återbördas till sitt naturliga tillstånd.

Det är mot detta mål vi Kättare, tillsammans med den Mörka Själens övriga tjänare, arbetar för att utsläcka allt, så att världen kan återgå till det den en gång var. Vi är den Mörka Legionens fotsoldater.

Vi följer de läror som givits oss av Mörkrets fem Apostlar – de fem syskon som är utvalda av den Mörka Själen. Av mäktige Algeroth lär vi krigets konst, medan Muawijhes vansinne visar på den förlust av självmedvetande som förr eller senare välsignar oss alla – antingen genom vansinnet eller döden. Semai ger oss hatet som drivkraft för att utplåna Ljuset och förstora de skärvor av det Stora Mörkret vi finner inom oss själva. Under Demnogonis banér sprider vi förruttnelse och död bland Ljusets lärjungar, på det att de ska inse hur meningslöst livet är.

Men det är till Ilian vi står i störst skuld.





DEN MÖRKA SJÄLENS ANKOMST

I årtusenden hindrade krafter vi aldrig kan hoppas att förstå den Mörka Själen från att kommunicera direkt med människosjälar. Hindret undanröjdes dock i ett slag då vi i vår förmätenhet sökte lämna vår vagga och erövra stjärnorna medan vi hade vårt eget solsystem. När de stolta och styvnackade Imperial lyckades nå Nero och genom sin blotta närvaro bryta Avvärjandets Första Sigill, släppte de lös den Mörka Själen över mänskligheten.

I sin outgrundliga vishet valde den Mörka Själen att inte överväldiga oss med sin välsignade existens – i stället skapade den missionärer som kom till oss för att frälsa oss ifrån det trefalt förbannade Ljuset. Den första av dessa missionärer var Ilian, Intighetens Härskarinna.

Det var Ilian som först kom i kontakt med mänskligheten. Med hjälp av de krafter hon fått av den Mörka Själen förstörde hon den teknologi som varit vår stolthet och som nu blev vårt fall.

Snart därefter började de tänkande maskiner vi satt all vår tillit till att fela, och solsystemet störtades ned i den välsignade tid av Mörker som kom att kallas de Mörka Åren.

Som den äldsta och visaste av Apostlarna har hon sett mänskligheten kämpa sig tillbaka från Mörkrets rand, hur vi leddes tillbaka till Ljuset av Kardinalen och hans förbannade Brödraskap. Hon lät sig dock inte nedslås av detta, för hur skarpt Ljuset än skiner finns det alltid skuggor, små fickor av Mörker, där Mörkrets tjänare kan överleva, ja, till och med frodas.

Mörker är en form av kaos, och Ljus en form av ordning. Kosmos naturliga tillstånd är kaos, vilket gör att Ljusets ordning till slut kommer att dö bort, och återgå till Mörkret. Allt kommer att återgå till Mörker. Vi behöver inte göra annat än att vänta – tiden är vår allierade.

Men den Mörka Själen är otålig, och dess barn ännu otåligare.

ILIANS VÄG

Ilian använder sig av subtilitet, infiltration och förförisk kraft. Hon är mer förfinad än sina fyra bröder, de återstående Mörka Apostlarna. Hon verkar mer i tysthet.

Ilian är på många sätt såväl den mäktigaste som den svagaste Aposteln. Det är bara sällan hon öppet går till handling, men det är i gengäld bara genom henne de övriga ges tillgång till den Mörka Själen, och därmed den Mörka Symmetrin. Det är hon som styr de mystiska krafter som härstammar från den substans vårt ihåliga universum sprungit ur, och utan dessa krafter skulle de övriga Apostlarna står stå kraftigt försvagade.

I utbyte mot den Mörka Symmetrin förser bröderna henne motvilligt med mer jordiska krafter: krig, farsot, vansinne och hat. De utbyter tjänster och teknologi med henne och hjälper därmed – ovetande om det eller oförmögna att åtgärda det – den av dem som står deras mörke herre närmast.

Ilians lärjungar är inte intresserade av flyktiga ting som pengar eller ära – det är makt vi traktar efter. I utbyte mot att vi lovar våra själar till det Stora Mörker de en gång sprungit ur, ges vi också denna makt.

Förmågan och erfarenheten att rätt använda denna makt finns i våra celler, "Kätterska kultister", som Brödraskapet kallar oss. Utan denna vägledning skulle vi med all sannolikhet falla ned i Mörkret långt innan vi hunnit komma till användning.



ILIAN OCH DE ÖVRIGA APOSTLARNA

Som ni vet är Kardinalens clowner inte de enda vi inom Iliankulten har att kämpa med. De övriga Apostlarnas horder – de som vi ibland kallar vänner, ibland fiender – står också vår mörka härskarinna emot. Ljuset har infekterat dem med någon form av vansinne som får dem att tro att de en dag skulle kunna utmana den kraft vi benämner den Mörka Själen.

Resonemanget bakom denna futila kamp är att den som har makten då det Stora Mörkret återuppväcks blir det Stora Mörkret och därmed når den yttersta makten. I sin visdom vet Ilian dock att så inte är fallet. När vi dör absorberas vi av den Mörka Själen – såväl Kättare som Legionärer som Apostlar – då den omskapar sig till det Stora Mörker till vilken den nu blott är ett embryo.

Som Intighetens Härskarinna står Ilian endast den Mörka Själen efter i styrka och makt. Hon är förutbestämd till att bli den sista som absorberas av den Mörka Själen, och när de förenas kommer det Stora Mörkret till sist att ha triumferat!

Vetskapen om denna ofrånkomlighet har dock inte hindrat de övriga Apostlarna från att väva sina planer och komplotter.

ILIAN OCH MUAWIJHE

Som den andre av de Mörka Apostlarna står Muawijhe i stor tacksamhetsskuld till Ilian, eftersom det var hennes förberedande arbete i vårt solsystem som banade vägen för Vansinnets Herre. Vad den Stora Galenskapens smed har för planer är dock en outgrundlig hemlighet för de flesta – inte ens vår Mörka Dam kan till fullo förstå hans vansinniga planer och dåd.

Vi samarbetar av och till med Muawijhes lärjungar, men våra allianser varar sällan någon längre tid då deras herres natur i bästa fall gör dem opålitliga. Men av de fyra bröderna är Muawijhe den ende som aldrig aktivt arbetat för att fränta Ilian hennes position som favorit hos den Mörka Själen. Åtminstone inte så att någon har förstått det.

ILIAN OCH SEMAI

Vår härskarinnas relation till sin andre broder är ansträngd. Detta beror huvudsakligen på att Lögnernas Konung helt och hållet står på Algeroths sida i dennes strävan att överta Ilians maktposition. Kanske var detta ofrånkomligt. Ilians mer subtila strategier underblåser sällan den vrede och hämndlystnad som Semai lever på. Vilket, i kontrast, Algeroths arméer gör med eftertryck.

Vi allierar oss sällan med Semaikultisterna, och då bara om vi är helt säkra på att kunna upprätthålla fullständig kontroll. Det går aldrig att lita på Lögnernas Konungs lärjungar, inte ens för ett ögonblick. Ibland tycks det som om de helt enkelt ljuger för sakens skull, vilket naturligtvis gör dem till farliga kompanjoner i vilket sammanhang som helst.

ILIAN OCH ALGEROTH

Ilian och hennes tredje broder är nära nog öppet fientliga mot varandra. Det är endast den Mörka Själens förmodade ogillande som avhåller vår härskarinna från att eliminera den krigshetsande uppkomlingen en gång för alla. Som den mest synlige Aposteln tjänar Förstörelsens Furste dock till att hålla Kardinalens uppmärksamhet riktad åt ett annat håll. Detta, om intet annat, gör Krigets Konung användbar.

Algerothkultisternas arbetsmetoder står i så direkt motsats till våra att det är ytterst sällsynt att vi finner det fruktbart att samarbeta med dem. Deras arrogans och fientliga inställning mot oss gör naturligtvis en sådan allians än mindre trolig.

ILIAN OCH DEMNOGONIS

Den yngste Aposteln är en ensamvarg som nöjer sig med att sprida farsoter i kölvattnet efter sina syskon. I sin lågmäldhet kan hans metoder sägas likna vår härskarinnas sätt, men han är dock endast intresserad av att vältra sig i sjukdomar. Ilian uppfattar detta som ett grovt och obegåvat sätt att främja Mörkrets sak.

Vi samarbetar sällan med Demnogonis pestsmittade lärjungar, om inte annat så av det enkla skälet att de är besmittade. Vi vore föga användbara för vår härskarinna om vi tillät oss att dö i vår krafts dagar.



ILIANKULTEN

Det är vår uppgift i livet att arbeta för vår härskarinnas sak, och genom henne för den Mörka Själen. Dessvärre finns det dock de som står i vår väg.

Först och främst bland våra motståndare är de stackars dårarna inom Brödraskapet som i sin blindhet försvurit sig till det bländande Ljuset. Deras främste dåre, den så kallade Kardinalen, har satt utplånandet av Mörkret som deras främsta mål.

Man behöver bara vända blicken mot skyarna för att inse hur obetydlig deras strävan är. Stjärnorna ligger vitt utspridda i en isande och nära oändlig intighet. Förr eller senare faller de, varvid deras lilla ficka av Ljus än en gång uppslukas av den eviga natt de en gång föddes ur.

Detsamma gäller för vårt eget solsystem. Vår triumf är oundviklig.

Våra liv är inte så långa som stjärnornas, även om det kan förändras genom idogt arbete för Mörkret. Under vår patetiskt korta tid i livet måste vi uppamma all vår kraft i kampen mot Brödraskapet och dess Konst, dess Ljusförvrängda form av Mörk Symmetri som tjänar Kardinalens egna syften. Med vår kamp påskyndar vi Ljusets utdöende och triumfen för det Stora Mörker vi försvurit våra egna skärvor av Mörker.

Till skillnad från våra bröder och systrar i kätteriet är vi välorganiserade, intelligenta och kapabla att genomföra subtila planer. Faktum är att vi är de farligaste av alla Kättare, eftersom våra mål ofta uppnås utan att någon utomstående ens tar notis om det. På så sätt ska vi snart lyckas störta det förbannade Brödraskapet, och snart därefter resten av mänskligheten.

INTRODUKTIONSTAL

Jaha, så du har läst igenom lämpliga delar av Liber Hereticus, och din första fråga blir naturligt nog "Vad i herrans namn har det här med mig att göra?" Det är mycket möjligt att svaret blir "Inte ett jäkla dugg".

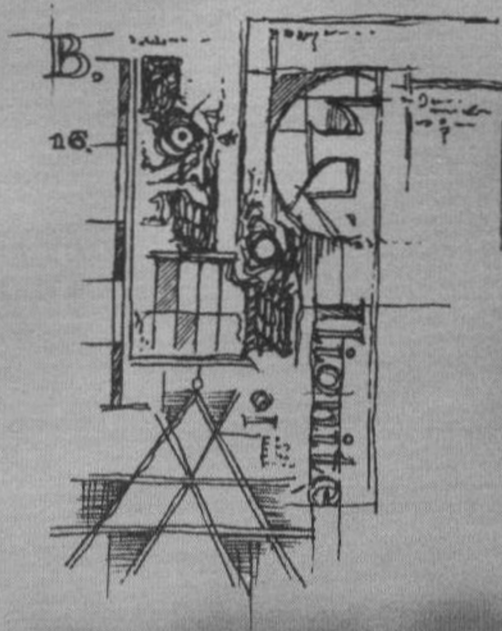
Som nykomling till Iliankulten har du just uppnått medlemskap i en elitklubb. Vår organisations mål är att skaffa mer makt och inflytande åt självaste Ilian. Vi är hennes tentakler som slingrar sig in i mänsklighetens värld, och det är genom oss hon utför sitt värv åt den Mörka Själen.

Gör vi bra ifrån oss, belönas vi. Misslyckas vi – tja, se till att inte misslyckas, helt enkelt.

Men du är väl hur som helst inte intresserad? Gillar du kaskader av blod och inälvor – i så fall hade du ju gått Algeroths väg i stället.

Är det hämnd du vill ha? Det sysslar inte vi med. Kolla med Semais folk i stället.

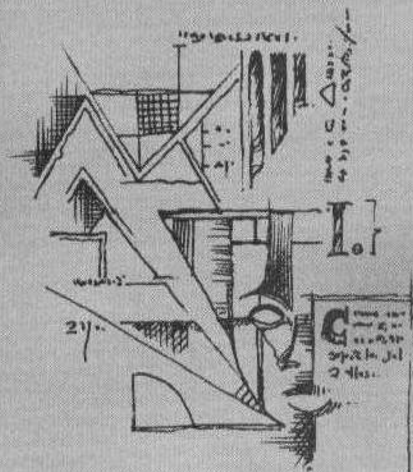
Om du hellre vill smitta resten av världen med någon osannolikt vidrig pest är det Demnogonis du ska vända dig till.





Är du skruvad ska du kontakta Muawijhe – rösterna du hör berättar för dig hur du ska göra.

Men om du vill bli boss, om det är ren och skär makthunger som utmärker dig, har du kommit alldeles rätt.



Ilian handlar om makt. De övriga Apostlarna och deras kulter har sin plats i den övergripande planen, men glöm aldrig detta: det är Ilian som står för den övergripande planen.

Pengar, ära, militär styrka – bara medel för att uppnå ett mål. De är inget annat än en måttstock på hur stor makt man vunnit, hur stort inflytande man har över andra.

För länge sedan skrev någon att makten är som en stövelklack som trampar någon i ansiktet för evigt. Tja, det är mänskligheten som bär det ansiktet, den Mörka Legionen är stöveln – och det är vi som bär den.

Utpressning, förförelse, dolkstötar, uppgörelser, bluffar, lögner, fusk och stöld är de verktyg vi använder för att öka vår makt. Blanda aldrig ihop verktygen med slutprodukten. Vi använder dem som vi anser bäst, precis som en snickare använder en spikpistol för att resa ramverket till ett hus, och i det här fallet heter huset makt. Håller du dig till oss kommer du att bo flott i det.

Som alla hus har Ilians och maktens boning en struktur. Utan en solid grund kan de översta våningarna utan föregående varning svepas bort. För närvarande är du en del av husgrunden.

Du och dina kamrater för en hård kamp ute vid fronten, ni verkar i det tysta för att skapa problem för våra motståndare, resten av mänskligheten. Ansträngningarna är inte slut förrän vid målgången, och du kommer att vara glad över att du gick med den vinnande sidan.

Dina närmaste överordnade utgör husets bjälklag, och utan det skulle byggnaden inte hålla sig upprätt. Dessa individer är vanligtvis chefer på mellannivå inom samtliga megakorporationer, Kartellen och till och med i själva Brödraskapet.

Så följer Prästerna, Nefariterna och Ilian själv. De bor i huset, och tillhör du de bästa kanske du också får bo där.

Vårt hus har en typisk cellstruktur, vilket exempelvis Algeroths kultister också har. De enda kultister du känner är de övriga medlemmarna i din cell, samt din närmaste överordnade. Detta gör att vi snabbt kan skära av alla kontaktytor med en cell om den skulle avslöjas.

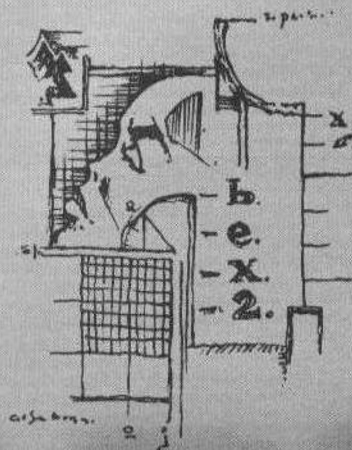
Detta gör naturligtvis att du inte alltid förstår varför du får i uppdrag att utföra någonting – men om du vill komma upp dig håller du käften och lyder order. Det är med avsikt man undanhåller informationen. Vi spelar alla en roll i skapandet av något större.

Minns du belägringen av Valley Forge? Tusentals Imperial- och Capitolsoldater dog på slagfältet i strid mot varandra medan den Mörka Legionen växte sig allt starkare och starkare. Vilka tror du fixade till det?

Det är sånt vi sysslar med, och vet du vad? Merparten av våra medlemmar hade inte en aning om att de hjälpt oss att få belägringen till stånd.

De behövde inte vet något, det räckte med att de litade till Ilians övergripande plan och lydde hennes order.

Kommer du ihåg det, kommer du att gå långt.



ATT BLI EN KÄTTARE INOM ILIANKULTEN

För att få ut mesta möjliga av den här boken behöver du ha tillgång till både *Mutant Chronicles™: Techno-Fantasy Rollspel* och *Algeroth: Krigets Apostel*. Principerna för att rollspela (eller åtminstone att helt och hållet utveckla) en Kättare introducerades i grundboken, och vidareutvecklades i *Algeroth*. Båda böckerna är ovärderliga hjälpmedel när det gäller att skapa Kättare inom Iliankulten.

Iliankultens medlemmar är en särskild sorts Kättare, och absolut inte den sort man brukar se på nyheterna eller i tidningarna. De är i stället män och kvinnor på olika maktpositioner i solsystemets alla hörn. Somliga sitter i Capitols styrelse, andra innehar toppositioner inom Kartellen och det finns till och med några stycken inom Brödraskapets direktorat. Det är bara bland Cybertronics anställda man ännu inte hittat någon.

Iliankättare skapas på samma sätt som vanliga rollpersoner. De kan fritt välja bland de yrken som räknas upp i Grundreglerna



LURAD

Det var med viss bävan Walter Philsok steg in på direktör Hogans kontor. Under de gångna tre månaderna hade hans överordnade vid tre tillfällen rapporterat honom för olämplighet för arbetsuppgiften. Walter var övertygad om att han nu skulle komma att petas ned några pinnhål för sitt senaste slarv.

"Kom in, Philsok", sade direktören och steg runt skrivbordet för att skaka den unge tjänstemannens hand. "Jag har sett fram emot att få träffa dig personligen."



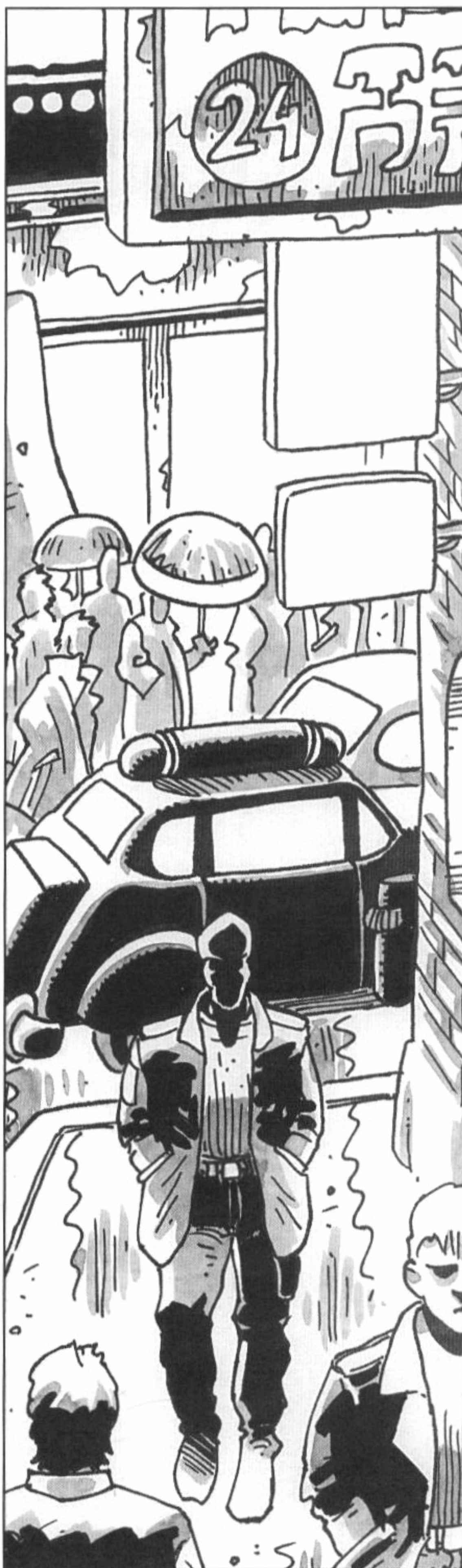
"Tack, direktör Hogan", svarade Walter och svalde hårt medan han steg fram till stolen framför Hogans enorma skrivbord. Så satte han sig försiktigt ned på stolens yttersta kant medan direktören återvände till sin läderfåtölj bakom mahognymonoliten. Walter kunde inte för sitt liv förstå varför självaste direktören skulle kalla upp honom för att leverera en reprimand. Det fanns ett antal tjänstemannanivåer mellan dem, och en lägre byråkrat skulle ju lika gärna ha kunnat berätta de dåliga nyheterna för honom.

"Jag förmodar att du undrar varför jag kallade hit dig", började Hogan med en röst som lät vagt bekant. Walter antog att han hade hört den förut i någon av husets korridorer utan att förstå vem den tillhörde.

Det dröjde ett ögonblick innan han insåg att direktören väntade på ett svar från honom, och han blev nervösare än han någonsin hade varit under hela sitt liv. Alltihop var så förvirrande.

Som medlem av Iliankulten, en Kättare, hade Philsok gjort en överenskommelse med Mörkret: i utbyte mot hans odödliga själ skulle Intighetens Härskarinna försäkra hans snabba uppstigande till makten. Född och uppvuxen i Freedom Lands hade Philsok så långt tillbaka han kunde minnas drömt om att en dag bli direktör som Hogan – problemet var bara att han absolut inte var intresserad av att arbeta sig upp. Därför tog han vad som tycktes vara den enklaste utvägen och ingick en överenskommelse med Ilian för att fortsättningsvis få promenera på gatans soliga sida.

Dessvärre hade det inte riktigt gått som han hade tänkt



eller någon av de andra böcker som hittills getts ut – förutom de yrken som är specifika för Cybertronic eller Algerothkulten. Som vanligt kan din SL förbjuda dig att välja ett visst yrke om det inte skulle passa in i ert äventyr eller kampanj.

Det är lätt att skapa en Iliankättare – börja bara som vanligt. Slå fram dina Grundegenskaper, slå på lämplig tabell för Uppväxthändelser (beroende på om du är frilansare eller medlem i en megakorporation) och välj Uppväxtfärdigheter. Sedan väljer du en bakgrund och fortsätter med resten av framslagningen på vanligt sätt.

ATT BLI EN KÄTTARE

Om du vill att din rollsperson ska bli en Iliankättare måste du förklara när detta händer under framslagningen. Sedan fortsätter du med bakgrundsrepetitionerna som normalt – med den enda skillnaden att du nu slår på tabellen för Iliankättares Särskilda händelser. Dessutom måste du i slutet av varje repetition slå för att se om du har avslöjats som Kättare eller ej.

UPPTÄCKT

Iliankultister brukar vara mer skärpta än de från Algeroth. Slå 1T20 vid slutet av varje bakgrundsrepetition. Om resultatet är lägre än eller lika med hälften av din grad som Kättare (runda inte av), har du avslöjats.

Minska ditt slag för avslöjande med -1 för varje Stigmata du drabbats av. Börjar du Degenerera avslöjas du automatiskt.

Ilian har knappast någon nytta av de som avslöjats som Kättare. Hon arbetar i det fördolda, och det är bättre att göra sig av med klantskallarna än att behålla dem och därmed riskera att Brödraskapet lyckas avslöja fler kultister. Det är ytterst sällsynt att hon låter en avslöjad Kättare fortsätta arbeta som präst i något av hennes sällsynta tempel.

Om du uppfyller kraven, kan du inleda en karriär som Ilianpräst, annars får du klara dig själv och alltså genast ge dig ut i solsystemet som äventyrare. Eftersom Brödraskapet nu vet att du är en Kättare är oddsen för att du ska få uppleva ålderdomen inte precis att hurra för. Avslöjade Iliankättare ligger för övrigt extra illa till, eftersom Intighetens Härskarinna inte vill låta före detta kultister fara omkring hur som helst. Du kommer med andra ord dessutom att jagas av dina forna fränder i kätteriet. Lycka till.

Som Ilianpräst måste du fortfarande slå för upptäckt vid slutet av varje bakgrundsrepetition. Misslyckat slag innebär att Brödra-

skapet har upptäckt och förstört ditt tempel. Ilian lägger som sagt inte fingrarna emellan med misslyckade typer, och särskilt inte de som klantar till det två gånger. Du måste genast inleda en karriär som äventyrare samtidigt som du flyr undan Brödraskapet och din forna kamrater.

ATT BYTA KULT

Ett alternativ kan vara att snabbt svära ny lojalitet till någon av de övriga Apostlarna – kontakta en cell i den kult du vill gå med i, och slå 1T20 för att tas upp av dem. Slår du över din grad som Kättare tas du upp av kulten. Övriga resultat innebär att de inte litar på dig – faktum är att de i stället gör sitt bästa för att mosa dig.

Om du godkänns som medlem av den nya kulten blir din grad i den nya miljön hälften av den du hade inom din förra kult (avrunda nedåt). Misslyckas du, kommer du förutom Brödraskapet och Iliankulten att ha ytterligare en kult i hasorna. Grattis...

BRÖDRASKAPET

Om du är verksam som mullvad inom Brödraskapet ökar naturligtvis risken för upptäckt dramatiskt: du avslöjas nu om resultatet av ditt slag för upptäckt är lägre än eller lika med din grad som Kättare (inte lägre än eller lika med hälften av din grad, som det annars är).

Till råga på allt annat elände kommer du som avslöjats som Kättare inom Brödraskapet dessutom att förklaras vara en Renegad. Brödraskapet tar inte lätt på att ha Kättare inom sina led, och man kommer att statuera ett ytterst tydligt exempel med dig.

ILIANS BELÖNINGAR

Varför skulle någon vilja bli Iliankättare när det innebär så otroligt stora risker? För att det är en megasnabb väg till maktens toppar, så klart.

Efter varje bakgrundsrepetition du har verkat som Kättare stiger du en grad inom kulten (och det innan du slår för återanställning eller avslöjande). Du får dessutom 1T3 nya Mörka Gåvor i stället för en.

Detta gör naturligtvis att Iliankättare ganska snabbt kommer i åtnjutande av makt och inflytande. Å andra sidan har den ökade kontakten med den Mörka Själen nedbrytande effekter på människokroppen, vilket tar sig uttryck i risken att drabbas av Degenerering.

Som medlem av Iliankulten har du automatiskt vänner på inflytelserika positioner. Det ligger också i deras intresse att se till att du så snabbt som möjligt stiger i graderna inom den organisation du valt att göra karriär inom. Minska ditt slag med -2 varje gång du slår för återanställning.

METAMORFOS

Medan det är ganska vanligt att anhängare till Algeroth genomgår metamorfos är det ytterst sällsynt bland kultisterna i Ilians tjänst. De gånger det väl händer, beror det oftast på att man förlorat sin härskarinnas gunst.

Metamorfos kan uppstå som resultat av ett slag på tabellen för Iliankättares Särskilda händelser, eller att rollpersonen avslöjats som Kättare och erbjudits att bli Ilianpräst. I det sistnämnda fallet sänds rollpersonen till något av Ilians hemliga tempel för att genomgå en metamorfos och bli en Bortbyting.

Annars kan en Iliankättare bara genomgå en annan metamorfos, nämligen att koras att bli en av Ilians närmaste underlydande: en nefarit. Detta är den största äran man kan uppnå, eftersom det låter Kättaren förvandlas till en sinnebild av makt. Se nedan för ytterligare detaljer.



sig – inte ännu. Walter hade fått order från sin överordnade inom kulten att sabotera en viss sändning vapen från Sherman Arms. Han hade omdirigerat dem från deras egentliga destination i Doughpits till ett i stort sett övergivet lager i San Dorado, och man hade försäkrat honom att andra kultmedlemmar skulle mörk-



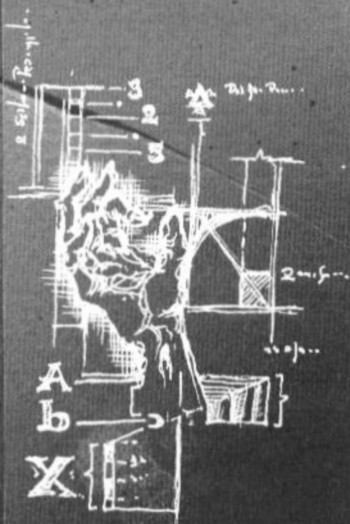


ILIANKÄTTARE/SÄRSKILDA HÄNDELSER

lägga hans handlingar. Nu verkade det som om de inte hade gjort det.

Fast det han gjort var ingenting i jämförelse med vad en högre uppsatt Kättare någonstans inom Sherman, Inc. hade lyckats med. Enligt rykten som de övriga acolyterna inom Walters cell hade snappat upp hade en av deras överordnade lyckats med konststycket att få en av Shermans mest populära k-pistar, CAR-24, att drabbas av en otäck defekt, som gjorde att de senaste tre månadernas produktion drabbades av oupphörliga eldavbrott. Många Capitolsoldater hade som ett resultat av detta dött då deras vapen svek dem just i det ögonblick det behövdes som bäst.

Ryktet ville också göra gällande att Iliankättaren i fråga var nära att avslöjas, och där nu Walter satt längst ut på stolen mittemot Hogan tänkte han att han nog visste exakt hur den Kättaren kände sig i detta ögonblick.



2 AVSLÖJAD!• Du har avslöjats som Kättare och anmälts till Inkvisitionen. Du befinner dig nu på flykt undan såväl Brödraskapet som dina före detta vänner. Ditt namn finns i Inkvisitionens register, och de kommer att jaga dig utan att ta någon som helst hänsyn. Är du Ilianpräst har ditt Tempel upptäckts och förstörts. Påbörja omedelbart din karriär som äventyrare.

3 DEGENERERING. Du har visat dig vara otroligt mottaglig för den Mörka Teknologins förvridande inflytande. Den fruktansvärda Degenereringsprocessen (se nedan) har påbörjats. Detta inträffar även om du inte har mottagit några Mörka Gåvor! Gå vidare till nästa stadium av Degenerering

4 STIGMATA. Trots att du inte har några Bioteknologiska Gåvor har du utvecklat en mildare form av Degenerering som förmodligen går att dölja. Slå på tabellen för Bioteknologiska Gåvor (se *Algeroth*) för att se vilken form ditt Stigmata tar. Gåvan som hör samman med Stigmatan får du dock inte.

5 MOTBJUDANDE•. Om det beror på den Mörka Symmetrin eller alla de miljöfarliga utsläpp du utsatts för spelar ingen roll – du har drabbats av en fysisk defekt. Det kan röra sig om exempelvis en puckelrygg, harmynthet eller en särskilt skarp kroppslukt – vilket naturligtvis gör dig mycket lätt att känna igen. Förhandla fram med SL exakt hur defekten ser ut. Huvudsaken är att den gör dig motbjudande.

6 HYBRIS. Du är otroligt stolt över dina framgångar och din position inom Ilians led, och det gör det dessvärre lättare för fienden att avslöja dig. Lägg +2 till ditt slag för Avslöjande.

7 DUMDRYG. Du anser dig förmer än alla andra, Minska PER med -2.

8 ARROGANT. Du lyckas till och med komma på kant med folket inom Iliankulten – för att inte tala om dina såkallade "jobbarpolare". Lägg +3 till ditt slag för återanställning.

9 BROTTSLIGT FÖRFLUTET. Du har dessvärre ett brottsligt förflutet och står i brottsregistret för resten av livet – om du inte byter till en ny identitet.

10 MÄKTIG FANATISK FIENDE•. Du har retat upp en av dina överordnade i Ilians tjänst. Du kan nu se fram emot att få de allra svåraste och farligaste uppdragen, samtidigt som dina egna planer hindras och motarbetas.

11 DELAKTIG I PROGRAMMET FÖR DE ARBETSLÖSA•. Skulle du någonsin bli arbetslös kan du automatiskt välja att bli Student i stället, oavsett kraven. Du behöver inte göra ett INT/PER-slag för att komma in.

12 SKICKLIG FÖRHANDLARE. Du får alltid +2 när du slår för din Socialnivå.

13 GLAMORÖST ARBETE•. Du har en ovanligt hög profil i ditt nuvarande arbete. Lägg till +1 på din PER-modifikation i din nuvarande ställning.

14 KONTAKT INOM EN MEGAKORPORATION. Du har en kontakt inom en av megakorporationerna. (Slå 1T6. 1=Bauhaus, 2=Mishima, 3=Cybertronic, 4=Imperial, 5=Capitol, 6=Kartellen. Gör om slaget om du får fram "din egen" korporation.) SL bestämmer detaljerna kring hur din kontakt fungerar, men den bör ge dig en betydlig fördel om din rollperson vill veta något om den korporationens planer, om du vill ha ett passerkort till dess byggnader, eller behöver någon som går i borgen när du häktats av korporationens polismakt, etc.

15 KURS I SJÄLVFÖRSVAR. Du får göra ett Fritt tillval inom expertisområdena Eldhandvapen och Strid.

16 TEKNISK SPECIALKURS. Du får göra två Fria tillval inom expertisområdet Teknik.

17 ADMINISTRATIV SPECIALKURS. Du får göra två Fria tillval inom expertisområdet Kommunikation.

18 GYMNASTIKTRÄNING. Du får göra två Fria tillval inom expertisområdet Rörelse.

19 KVÄLLSKURS. Du får göra ett Fritt tillval.

20 INTRESSANT PERSONLIGHET. Din personlighet fascinerar de flesta. Öka din PER med +1.

21 INTENSIV FYSISK TRÄNING. Genom hård och intensiv träning har du ökat din STY med +1.

22 VILJESTYRKA. Du ser utmaningar överallt, och det har gjort dig tuffare psykiskt. Öka din PSY med +1.

23 HÄLSOKOSTDÅRE. Du är noga med vad du äter och hur du lever. Öka din FYS med +1.

24 HOBBYGYMNAST. Öka din SMI med +1.

25 BRA IMMUNFÖRSVAR•. Din kropp är ovanligt motståndskraftig mot främmande mikroorganismer. Du får +5 på din FYS varje gång du måste slå ett motståndsslag mot sjukdomar, parasiter, etc. Dra dessutom 1 från antalet Gåvor du fått när slår för eventuella Stigmata.

26 OVANLIG KEMISK MOTSTÅNDSKRAFT•. Din kropp är ovanligt motståndskraftig mot artificiella ämnen. Du får +5 på din FYS

varje gång du slår ett motståndsslag mot gifter, droger eller gaser.

27 **UNDERBARN.** Du får göra två Fria tillval, men inte från Specialfärdigheterna.

28 **FÖRMÖGEN POJK/FLICKVÄN.** Din pojk- eller flickvän är mer förmögen och mer generös än du själv. Öka din Socialnivå med +1 (men 10 är som alltid max).

29 **MUSKELBYGGARE•.** Öka din STY och FYS med +2. Om din Socialnivå skulle hamna under 4 (eller om den redan är lägre) måste du ta bort dessa bonusar.

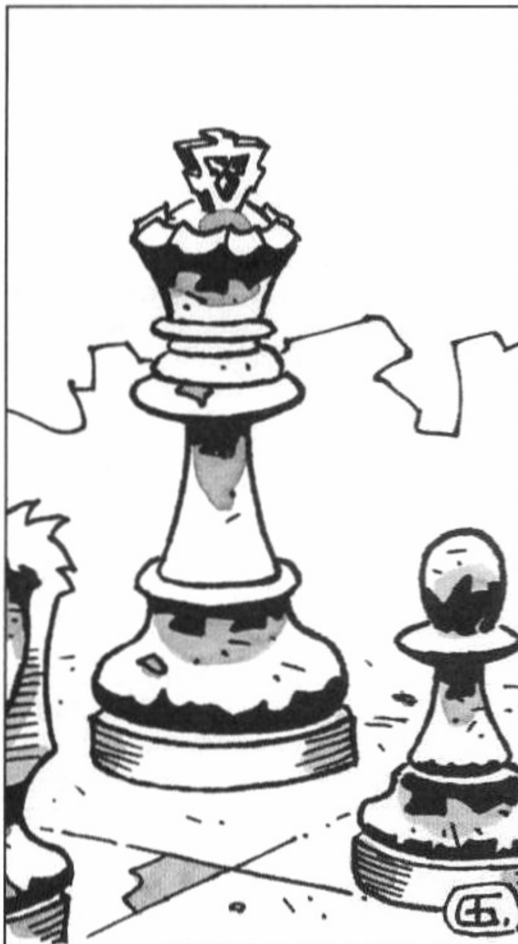
30 **KONTAKT INOM POLISEN•.** En mycket nyttig kontakt som kan tipsa dig om planerade tillslag, vilka områden som kommer att patrulleras extra noga, etc. Du slipper dessutom att hamna i brottsregistret om du dock inte avslöjas som Kättare – varvid din kontakt förmodligen roar sig i någon av Inkvisitionens tortyrkammare. Om din kontakt klarade sig undan kommer han eller hon dock aldrig någonsin mer att tala med dig.

31 **KONTAKT MED KULTISTER FRÅN EN ANNAN APOSTEL.** Du blev under ett gemensamt uppdrag bekant med en högt uppsatt Kättare från en annan Apostels kult, och denne förser dig med diverse information om den kultens aktiviteter. Var dock vaksam! Allt har två sidor. Informationen kan vara falsk, eller ett led i deras försök att rekrytera dig. (Slå 1T4. 1=Algeroth, 2=Semai, 3=Muawijhe, 4=Demnogonis.)

32 **KONTAKT INOM BRÖDRASKAPET.** Du har en kontakt inom något av Direktoraten. (Slå 1T4. 1=Mystiker, 2=Inkvisitionen, 3=Missionen, 4=Administrationen. Slå om ifall du slår fram ditt eget direktorat.) SL bestämmer detaljerna om hur din kontakt fungerar, men den bör ge dig en betydlig fördel om din rollperson vill veta något om vad direktoratet har för planer, om du vill ha ett passerkort till någon av Brödraskapets byggnader, behöver räddas när du gripits av Inkvisitionen, etc.

33 **HÅLLHAKE PÅ ARBETSGIVAREN•.** Du har upptäckt en möjlighet att utöva utpressning mot din chef. Du riskerar aldrig någonsin att få sparken från ditt nuvarande jobb, men måste fortfarande slå för ett eventuellt avslöjande. Om du avslöjas kan ingen utpressning i världen få din chef att rädda dig undan det Andra Direktoratet.

34 **EXTRA IDENTITET•.** Din kult har försett dig med en fullständig extra identitet, "utifall att". Alla dokument har ordnats, och du har till och med tillgång till kirurgiska ingrepp – allt för att ge dig ett nytt liv. Om du någon gång avslöjas kan du alltså helt enkelt försvinna och börja om från början med ett nytt jobb och en ny identitet.



35 **EKONOMISK VINNING** Kultens inflytande har gjort din plånbok fetare. Öka din Socialnivå med +3 (10 är fortfarande max).

36 **MÅLVAKT.** En annan kultist tar din plats om det skulle gå riktigt illa. Skulle du avslöjas är det alltså den här stackaren som tar skulden för din räkning, och du kommer oskadd undan. Grattis.

37 **LÄRARENS FAVORIT.** Efter intensiva studier av den Mörka Symmetrin kan du nu välja en Mörk Gåva.

38 **SNABB BEFORDRAN.** Du stiger en grad inom Iliankulten.

39 **INTENSIVUTBILDNING I DEN MÖRKA SYMMETRIN.** Du har välsignats med en intensivutbildning och får välja 1T3 Mörka Gåvor.

40 **METAMORFOS.** Du tillhör de Utvalda. Om du vill, och om du motsvarar kraven, kan du välja att genomgå metamorfos till Bortbyting eller Nefarit. Om du väljer att inte acceptera metamorfosen får du i stället slå om 1T3 gånger.



"Nej, direktörn", svarade Walter till sist, "jag tror att jag vet varför jag har kallats hit."

Ett hånfullt leende spred sig över Hogans ansikte medan han lutade sig fram med händerna knäppta framför sig på det spegelblanka skrivbordet. "Nej, Walter, jag tror faktiskt inte att du gör det."

Walter snuddade med tanken vid pistolen han kört ned i byxlinningen med den grova kolven dold under skjortan. Han hoppades verkligen att kavajen och den extra breda slipsen lyckades dölja vapnet. Hemma i lägenheten i morse hade han tyckt att han lyckats riktigt bra, men här på direktörens kontor kändes hans försök att sticka undan vapnet näst intill patetiskt. Ungefär som han själv kände sig, faktiskt. Patetisk.

Hans överordnade inom kulten hade sagt åt honom att vänta till det rätta ögonblicket kom och sedan slita upp vapnet och döda direktören på fläcken. "Stackars sate", hade rösten i telefonen sagt. "Hans öde är beseglat."

Han hade aldrig träffat sin överordnade inom kulten, bara talat med honom per telefon. Vapnet hade någon lagt vid tröskeln till hans ytterdörr denna morgon, förmodligen medan han pratade med sin överordnade. Vem som lagt det där hade han inte en aning om.

Walter begrundade vad Hogan just hade sagt, kastade en blick på mannens ansikte och bestämde sig så för att det var dags att radera hans hånfulla leende – en gång för alla.

"Jag ska säga er en sak, direktörn. Ni tror förmodligen att jag har kommit hit för att få en utskällning och petas



ned ett antal pinnhål för vad jag gjort. Ni tror väl att jag är nåt klantarsel, att jag inte fattar vad jag håller på med." Walter började elda upp sig själv. Som Ilianacolyt hade han aldrig förut beordrats att döda någon, så det ville till att han arbetade upp sig till ett ordentligt vredesutbrott.

"Nej, Walter", invände Hogan. "Jag är rädd att du är mycket väl medveten om vad du håller på med."

"Vad menar ni med det?" Återigen stod Walter som ett levande frågetecken. Vad höll karlen på med – kände han till Walters hemlighet, hans liv som Iliankättare? Men hur kunde han göra det?"

"Jag tycker absolut att det verkade som om du visste vad du gjorde när du såg till att leverera de där k-pistarna till fel ställe. Man hade ett skriande behov av vapnen i Doughpits, unge man, och ditt 'misstag' är till klar fördel för den Mörka Legionen."

Walter skrattade till, och hoppades att han inte lät så nervös som han kände sig. "Vad pratar ni om? Det finns ingen Mörk Legion, det vet ju vem som helst." Flertalet människor ansåg att den Mörka Legionen var en myt, och fastän Walter var invigd i hemligheten – på ett sätt som säkerligen skulle skrämma Hogan till döds – var han tvungen att låtsas ovetande.

"Seså, Walter, vi vet båda två att det inte är sant. Som direktör för Sherman, Inc. har jag tillgång till all möjlig sorts information som aldrig når ned till vanligt folk. Jag vet allt om den Mörka Legionen och hur den fungerar. Du är visst inte så vanlig som du vill ge sken av, eller hur, Wal-

DEGENERERING

Ilians kultister ogillar bruket av Bioteknologiska gåvor, främst på grund av de fruktansvärda Stigmatan dessa gåvor ofta resulterar i. En Iliankultist med Stigmata vet att hans eller hennes dagar är räknade, och de som söker obegränsad makt riskerar sällan att ställas inför detta oöverstigliga hinder.

Iliankultister får dock Mörka Gåvor av sin härskarinna i en allt högre takt, och detta utsätter dem för risken att degenerera. Var gång din rollperson får tre eller fler Mörka Gåvor efter en avslutad bakgrundsrepetition ska du därför slå 1T20. Slår du över rollpersonens grad inom kulten händer ingenting, men ett resultat lika med eller lägre än graden innebär att slaget misslyckats.

Skulle din rollperson mot all förmodan drabbas av ett Stigmata ska du också slå för Degenerering.

Det finns tre stadier av Degenerering, där vart och ett är värre än det föregående. Första gången du misslyckas med ditt slag når du alltså första stadiet av Degenerering, det andra misslyckade slaget försätter dig i andra stadiet. Misslyckas du en tredje gång ska du kanske byta tärningar, för då når du Degenereringens tredje och sista stadium.



ATT ÅTERHÄMTA SIG FRÅN DEGENERERING. I sällsynta fall kan rollpersonens överordnade besluta sig för att avvärja Degenereringens effekter, men naturligtvis sker detta bara i de fall då kultisten bedöms vara ovärderlig för Ilian och hennes planer. Varför ödsla resurser på en försvagad stackare om denne kan ersättas? Det stackars kräket kommer förmodligen ändå att dö inom en ganska snar framtid.

Andra kultister kan vara mer villiga att hjälpa rollpersonen om de anser att denne skulle kunna vara användbar för dem, antingen som informationskälla eller kanske till och med som dubbelagent.

STADIER AV DEGENERERING

FÖRSTA STADIET. Du är inte längre mänsklig, och kan inte heller lura någon att tro att du är det. Ditt hår börjar falla av, framtänderna växer till huggtänder. Din hud spricker och flagnar av och lämnar nakna fläckar av förtorkade muskler och blodådror efter sig. Du avslöjas automatiskt, och om du kvalificerar dig som Ilianpräst eller för att genomgå metamorfos är det dags att slå till.

ANDRA STADIET. Du ser ut och luktar som ett vandrande lik. Stora delar av dina kropp har ruttnat, och du ser helt enkelt monstruöst motbjudande ut. Märkligt nog har du dessutom börjat krympa.

TREDJE STADIET. Din hjärna är nu så långt gången i sin Degenerering att du inte längre är kapabel till självständigt tänkande. Du har blivit ett Ilians Barn, en SLP under SLs hårda styre. Dags att fixa en ny rollperson.

METAMORFOS

Om du är duktig, lyckosam och ambitiös nog att klösa dig upp till Iliankultens toppskikt kommer du förr eller senare att tillfrågas om du vill genomgå en metamorfos och bli något mer än bara en människa. Om du tackar ja sänds du på pilgrimsresa till det närmaste Iliancitadellet. Bara det faktum att man avslöjat för dig var templet ligger är ett tecken på att du är redo för att gå vidare.

Eftersom Ilian föraktar bruket av nekroteknologi genomförs metamorfoserna helt och hållet

med hjälp av Mörk Symmetri – inga Tekroner är iblandade i proceduren.

När du nått fram till citadellet bedöms du av en Nefarit. Anses du ovärdig omfamnar Nefariten dig och sänder ut dig i intigheten, där din själ för evigt kommer att vara byte i Ilians Vilda Jakt.

Om du i stället bedöms värdig överlämnar Nefariten dig till en Nefarithäxmästare. Ska du bli en Bortbyting förs du till nekrokamrarna, där de Mörka sakrament som kommer att förvandla dig utförs.

Om du ska transformeras till en av Ilians nya Nefariter (en väldigt sällsynt ära), transporterar Nefarithäxmästaren dig direkt till Nero så att Ilian själv kan övervaka din metamorfos till en av hennes närmast underlydande.

MINIMIKRAV. Även om du erbjuds att genomgå metamorfos måste du likafullt uppfylla kraven. Skulle du besvära en Nefarit angående en metamorfos och sedan inte uppfylla kraven är detta detsamma som att be om att få bli byte åt varelserna i Ilians Vilda Jakt.

PRÖVNINGAR. Man kan komma att begära av dig att du genomgår vissa prövningar – och straffet för misslyckande kan vara slutgiltigt.

FÖRDELAR. Lyckas du överleva metamorfosen får du följande fördelar:

BORTBYTING

Denna metamorfos är som bäst på både gott och ont, och föräras ofta till värdefulla Kättare som avslöjats eller drabbats av Degenerering eller något slags Stigmata.

MINIMIKRAV: Måste vara åtminstone femte gradens Kättare.

PRÖVNINGAR: Du måste slå under din PSY med 1T20 . Ett misslyckat slag innebär att du inte lyckas styra din nya skepnads krafter, utan i stället löses upp till en pöl av protoplasma.

FÖRDELAR: Du blir en fullfjädrad Bortbyting. Se "Ilians legioner" för närmare uppgifter om dessa varelser. Dessutom avvärjs alla effekter av eventuell Degenerering eller Stigmata, och om din tidigare position inom den mänskliga världen fortfarande håller utåt kan du återgå till denna. I annat fall kommer du att återbördas till människornas värld och där installeras inom någon megakorporation i någon högt uppsatt tjänstemans ställe. Du kan också ta anställning som Ilianpräst.

NEFARIT

Detta är den största ära som kan erbjudas en Kättare. När man upphöjs till Nefarit befordras man också till att bli en av befälhavarna i den Mörka Legionen, en odödlig varelse som i kraft endast står de Mörka Apostlarna efter (och ett antal andra Nefariter, vilket ständigt irriterar dig).



MINIMIKRAV: Måste vara åtminstone tionde gradens Kättare.

PRÖVNINGAR: För det första måste du genomgå en serie tester som sätter samtliga aspekter av ens varelse på prov. Slå under var och en av dina Grundegenskaper med 1T20 – misslyckande innebär döden. Därefter måste

du utstå att din själ skiljs från din kropp, då du offras på det stora altaret i Ilians allra heligaste på Nero. Varenda blodsdroppe i din kropp får där sakta rinna ut på altaret, varefter din kropp kastas ned i lavaglöden. Din själ måste överleva denna svåra prövning – slå under din grad som Kättare med 1T20. Lyckas slaget har du befunnits värdig, misslyckas det slukas din själ av Ilian (vilket i sig är en unik ära).

FÖRDELAR: Du får utforma en ny Nefaritkropp (se "Ilians legioner" för närmare uppgifter). Den nya kroppen har din ursprungliga INT och PSY, samt alla dina ursprungliga Mörka Gåvor. Kroppens övriga Grundegenskaper är som de som angetts för en Algeroth-nefarit. Alla dina föregående Bioteknologiska gåvor (om du nu hade några) är förlorade.

NOT TILL SL. Vi rekommenderar inte att du låter folk bli Nefariter under framslagningen av rollpersonen, eftersom upphöjningen till Nefarit är den största gåva en Mörk Apostel kan förära någon. Om dina spelare vill bli Nefariter föreslår vi därför att du i stället tänker ut sex otroligt utmanande äventyr åt dem. Låt dem spela igenom äventyren innan du låter dem offras på det Svarta Altaret.



ter?" Direktörens ögon borrade sig in Walters.

"Nej, Walter, du är nog så ovanlig, Kardinalen vare lov. Du är en mullvad, en agent, en spion." Hogan gjorde en paus för att låta sina ord sjunka in.

"Du är en av dem."

Walter skulle just till att protestera, men Hogan gjorde en avvärjande gest. "Försök inte förneka det, pojk. Vi har klara bevis för att du inte bara transporterade vapnen till fel plats, utan att du dessutom ligger bakom sabotaget av ett antal CAR-24."

"Det är lögn!" skrek Walter upprört.

Han var helt utom sig nu. Inte nog med att han till sist hade avslöjats, utan nu skulle han dessutom få ta skulden för något en annan Kättare hade gjort. Det var möjligt att det var den bästa lösningen för Ilian och hennes sak, men han var inte redo att överlämna sig än. Det måste vara därför hans överordnade beordrat honom att döda Hogan: på så sätt kunde han rädda sig själv och sin okände kamrat inom företaget.

Men hur skulle det gå för honom? Hans dagar hos Sherman, Inc. skulle hur som helst vara räknade när man hittade honom vid Hogans lik med en



ATT FÅ GÅVOR OCH BEFORDRAS UNDER SPELETS GÅNG



Kättare får hjältepoäng precis som alla andra rollpersoner, och får dessutom motsvarande mängd Kätterska Befordringspoäng. När Kättaren avslutat en särskilt farlig eller viktig uppgift i Ilians namn (eller helt enkelt bara i den egna maktens namn) kan han eller hon spendera dessa Kätterska Befordringspoäng (vanliga Hjältepoäng kan inte användas på detta sätt).



- En Mörk Gåva kostar 10 Befordringspoäng.
- Varje ny grad som Kättare kostar 5 gånger den grad man vill uppnå. Till exempel kostar det 25 poäng att nå femte graden.
- Att komma på tal för genomgå metamorfos till Bortbyting kostar 30 poäng, till Nefarit kostar 50 poäng. I båda fallen måste Kättaren naturligtvis motsvara de övriga kraven och genomgå samtliga prövningar innan metamorfosen kan äga rum.

Exempel: en tredje gradens Kättare, Harold Wickser, har under spelets gång samlat på sig 20 Hjältepoäng och använder dessa till att öka sina färdigheter – precis som vilken rollperson som helst.

Han hade dessutom 31 Kätterska Befordringspoäng att göra av med, och beslutar sig för att lägga dem på att bli en fjärde gradens Kättare, vilket kostar 20 poäng. Han lägger 10 poäng på Gåvan Mörk Maskerad, och har alltså 1 poäng kvar som han tänkt sig att använda tillsammans med de poäng han hoppas tjäna under nästa äventyr.

NOT TILL SL. Kättares avancemang genom spelet beror mer på om de kan påvisa att de slutfört sina uppdrag, än på hur många poäng de samlat på sig. Ju större belöning Kättaren strävar mot, desto svårare bör naturligtvis uppdragen vara. Det är bara de främsta medlemmarna av kulten som kan hoppas på att få genomgå metamorfosen till en högre nivå. Löftet om detta avancemang är ett av de främsta lockbetena för att dra ut spelarna på svåra uppdrag. Använd det som en morot, samtidigt som du använder hotet om Kättarens överordnades missnöje som piska.



rykande pistol i näven. Han kunde inte göra annat än att hoppas på att hans överordnade hade planerat för detta – det var ett ytterligt tunt halmstrå att klamra sig fast vid, men det var allt han hade.

Hogan lutade sig tillbaka och höjde händerna i en lugnande gest. "Seså, Walter, lugna ner dig nu. Det finns ingen anledning att jaga upp sig."

"Jag har aldrig varit lugnare!" utropade Walter med något för gäll röst när han reste sig. Bakom direktören syntes San Dorados glittrande ljus genom ett enormt panoramafönster. Den döende solens sken reflekterades i stjärnskrapornas glasytor och rummet badade i det blodröda skenet.

Walter grep efter sin pistol, men trasslade in handen i skjortan.

"Vad gör du?" frågade Hogan. "Mår du inte bra?"

I vild frustration slet kultisten sönder skjortan och halade upp pistolen ur byxlinningen. Den långa silverfärgade pipan blänkte rött i ljuset. "Jag mår kanon, Hogan – det är du som inte mår bra!"

"Vänta lite nu, ta det lugnt här", sade direktören lugnt. "Vi kan prata om saken, eller hur?"

"Det finns inte längre tid att prata, din idiot!" Walter var nu alldeles utom sig, men var fortfarande inte säker på om han skulle klara att skjuta Hogan. Det hade verkat så lätt, och han hade i hundratals dagdrömmar satt en kula i mannens skalle, men nu när han stirrade verkligheten i vitögat verkade det inte längre så lätt.

"Du tror visst att du är så förbannat betydelsefull, visst gör du det, Hogan? Du tror att du kan trampa på vem som



helst bara för att du basar över den här skitfirman. Men det ska jag säga dig, gubbe. Du är ingenting! Inte ett förbannat dugg! Fattar du? Ingenting!" Walter viftade vildsint omkring sig med pistolen medan han babblade, riktade pistolen mot Hogans huvud som för att understryka varje mening. Han hoppades nästan halvt om halvt att pistolen skulle gå av på egen hand, så att han slapp att själv trycka av.

Hogan började säga något, men Walter avbröt honom. "Håll käften. Du ska enbart hålla käften! Du har visst inte en aning om hur verkligen ser ut, va? Du sitter här uppe i ditt fina kontor och ser ned på folket på gatan? Hur lyckades du bli direktör, egentligen? Mutor? Rik familj? Kontakter? Fy fan!"

Walter lutade sig fram över skrivbordet och körde fram pistolen i Hogans bröst. "Bländad av Ljuset! Du vet inte vad äkta makt är, makt som inte härstammar från andra människor, makt som kommer ur något bortom din ynkliga fantasi!"

"Vad pratar du om?" frågade Hogan lugnt, som om han talat till ett upprört barn. Hur kunde han vara så lugn? Här stod han med en pistol mot karlens hjärta, och ändå höjde han inte ens på ögonbrynen. Walter själv, däremot, var genomblöt av svett. Det kändes som om pistolen höll på att glida ur hans grepp.

"Jag vill höra dig böna och be för ditt liv", sade Walter. "Jag vill höra dig skrika av skräck. Jag vill att du ska fatta hur lite ditt futtiga liv betyder när du ställs inför Ilian, den främsta av Mörkrets Apostlar. Ilians kraft är min, och i jämförelse är du ingenting!"

KÄTTARBAKGRUNDER

Iliankättarna strävar efter en enda sak, makt, och i denna strävan har de hjälp av såväl Ilian som sina kamrater i kätteriet. Blir en kultist mäktigare, blir alla det. Kultens uppdrag är att infiltrera megakorporationernas värld så att de med hjälp av den Mörka Själen kan krossa mänskligheten inifrån. Samtidigt hoppas de också på att erhålla personlig styrka.

Det är också därför endast ett fåtal av Ilians efterföljare tar anställning hos henne på heltid. Intighetens Härskarinna har bara ett fåtal citadell och knappast någon militär styrka alls att tala om. Merparten av hennes tempel sköts av Tempelväktare och Ilians Barn, även om det i de flesta av dessa tempel också finns en Ilianpräst.

Just bakgrunden som Ilianpräst är den enda bakgrund som är specifik för Ilian. Kättare kan slå sig på nästan vilken bakgrund som helst – utom de som angetts i *Algeroth* och *Cybertronic* – till och med som Mystiker inom Brödraskapet.

Som Ilianpräst har du inte någon hemlig identitet som kan avslöjas, men i gengäld riskerar du att ditt tempel upptäcks och förstörs av Inkvisitionen. Skulle detta inträffa måste du genast inleda din karriär som äventyrare.

ATT BLI EN ILIANPRÄST

Din rollperson kan när som helst under framslagningen bli Ilianpräst, bara figuren uppfyller kraven och klarar slaget för återanställning. För att undgå upptäckt är Ilians tempel glest bemannade, till skillnad från exempelvis Algeroths tempel. Många Iliankättare väljer att söka sig till prästyrket så snart de avslöjats inom sina mer traditionella yrkesroller.

Du kan som Ilianpräst fortfarande ge dig tillbaka ut i det vanliga arbetslivet så länge du inte redan har avslöjats som Kättare. Men om du tagit din tillflykt till prästerskapet undan ett avslöjande är du ju tvungen att stanna kvar i templet till dess att du ger dig ut på äventyr.

AVSLÖJANDE OCH ÅTERANSTÄLLNING

När du väl tagit plats som Ilianpräst behöver du inte slå för återanställning, men däremot för att se om du avslöjas. Skulle du slå under din grad som Kättare har Inkvisitionen upptäckt och förstört ditt tempel. Du befinner dig därmed på flykt undan Inkvisitionen och måste genast inleda din karriär som äventyrare.

SOCIALNIVÅ

För flertalet Ilianpräster har Socialnivån ingen betydelse – templet förser dem ju med allt de behöver. Vi utgår för enkelhetens skull från att Ilianpräster har gömt undan tillgångar motsvarande Socialnivå 7 för den händelse de skulle tvingas fly undan sitt tempels förödelse.

ILIANPRÄST

Som Ilianpräst tillhör du det fåtal som bedömts värdiga att närmare studera den Mörka Symmetrin och instruera andra i dess bruk. Din position är ganska märklig eftersom du åtnjuter ett mycket gott anseende, samtidigt som du står utanför din kults hierarki. Andra kan sannerligen sträva efter att uppnå större personlig makt än du någonsin skulle kunna drömma om, men enligt den Mörka Själens Budbärare överglänser du dem alla.

Om du har undgått avslöjande eller blivit Bortbyting förser templet dig med tillgångar som låter dig upprätthålla en ytterst bekväm livsstil, resa runt och tala med folk. Din uppgift kräver tålamod, charm och tåliga nerver, för ett misslyckande renderar stränga straff.

Om du har avslöjats som Kättare men inte genomgått metamorfosen till Bortbyting visar du dig sällan offentligt av rädsla för att någon Inkvisitor av en slump skulle känna igen dig. Du lägger all din tid på studier av den Mörka Symmetrin och det arbete bakom kulisserna som kulten kräver av dig.





MÖRK SYMMETRI: Du kan varje bakgrundsrepetition stiga en grad som Kättare och dessutom få 1T3+1 Mörka Gåvor. Du behöver inte heller slå kontrollslag för Degenerering annat än när du får fyra Gåvor under en och samma repetition.

ANDRA FÖRDELAR: Kulten förser dig med alla nödvändiga tillgångar. Din Socialnivå är alltid omkring 7.

KRAV:

FEMTE GRADENS KÄTTARE.

Strid	1
Eldhandvapen	2
Kommunikation	3
Rörelse	2
Teknik	—
Fria	3
Socialnivå	7
PER-modifikation	+2
PSY-modifikation	+1T6

Plötsligt spred sig ett brett leende över Hogans ansikte till dess att han nästan hånflinade. Walter ville slå till med pistolen rakt i hans skinande vita och helt perfekta leende tänder, men tog i stället två steg bakåt och riktade pistolen rakt mot direktörens panna.

I samma ögonblick vräktes dörrarna till kontoret upp och ett antal Apor, medlemmar av Capitols polisstyrka, stormade in med sina CAR-24:or redo. "STILLA!" vrålade deras gruppchef med sina lungors fulla kraft.

Förvånat snodde Walter runt – utan att sänka sitt vapen. En av de skjutglada Aporna kände sig hotad och beslutade sig för att inte ta några risker. Salvan från hans vapen följdes omedelbart av korta stötar från de övrigas, eftersom ingen av dem ville slås ut av en Kättare med pistol utan att åtminstone ha vräkt i väg några skott. Trots olika rykten Walter fått höra, fungerade deras automatvapen helt fläckfritt.

Kulkärvarna fick Walter att dansa en fruktansvärd dödsdans innan han slutligen föll till golvet med blodet strömmande ut ur ett dussintal skottsår. Medan han drog sina sista rosslande andetag såg han som genom en dimma hur Hogan reste sig och gick fram till honom, en mörk siluett mot den röda kvällshimlen. Så hörde han Hogan säga något till Apornas sergeant, säga något med den underligt bekanta röst han med ens insåg att han hade hört på telefonen samma morgon. "Stackars sate. Hans öde är beseglat."

Först då insåg han vilken idiot han hade varit.



DEN VILDA JAKTEN

När Walter Philsok vaknade upp igen befann han sig i en helt annan värld. Han slog upp ögonen och såg en molnfri natthimmel högt ovan sig, och den var fylld med underliga stjärnbilder. Stjärnljuset sken klart och ljust ned på honom som om det var själva solen som lyste igenom en jättelik och perforerad filt av mörker. Märkligt nog kunde han inte uppfatta tillstymmelse till blinkande i deras sken.

Han tog sig osäkert upp på fötter. Det sista han mindes var att Aporna hade skjutit

ILIANS MÖNSTER

Som den Mörka Symmetrins furstinna behärskar Ilian samtliga aspekter av de förmågor som den Mörka Själen skänker sina trogna tjänare. Därför har hon också det största antalet Mörka Gåvor till sitt förfogande. Förutom de Mörka Gåvor som är specifika för hennes mönster inom den Mörka Symmetrin kan hon använda sig av alla sina bröders samtliga Gåvor.

Hon har dessutom förmågan att belöna vilken Kättare eller Legionär som helst med vilken Gåva som helst. Vanligtvis kommer detta endast hennes egna Nefariter till godo, men vid sällsynta tillfällen kan hon belöna sina allierade eller lägre tjänare.

Vi utgår här ifrån att du använder dig av de regler för Mörka Gåvor som presenterats i *Algeroth* och *Grundreglernas* andra upplaga. Gåvorna nedan kan visserligen användas inom det gamla systemet om man så vill, men vi rekommenderar att man anpassar gamla rollpersoner till det nya systemet.

Anhängare till Ilian har lika stor möjlighet att få samtliga hennes Gåvor. Även om man kan urskilja vissa genomgående teman bland Gåvorna är dessa inte uppdelade i särskilda kategorier – Ilians trogna kan alltså ha vilken kombination av hennes Gåvor som helst.



DEN VILDA JAKTENS LOCKROP

NIVÅ: 25+
RÄCKVIDD: Hörhåll.

Vandrare på norra Venus ödsliga hedar eller i skogarna på Mars kan ibland höra vidriga bestar yla i fjärran, och den som är modig nog att stanna kvar en tid kan faktiskt också höra dånandet av främmande hovar. Det kusligaste av allt är dock det ensamma skrik som föregår de övriga ljuden, ett skrik som i högsta grad låter mänskligt.

För att använda Gåvan måste åkallaren befinna sig inom hörhåll från sitt tilltänkta offer. För att undvika Gåvans effekter räcker det med att offret bara håller för sina öron, men de flesta inser dock inte vad som är på gång förrän det är för sent.

Åkallaren gör bruk av Gåvan genom att spela en serie noga valda toner på den nekrofierade mässingstrumpet som denne fick tillsammans med själva Gåvan. Åkallaren måste därefter slå på motståndstabellen med sin PSY (innan avdrag gjorts för åkallandet av Gåvan) som "Grundegenskap" och det tilltänkta offrets PSY som "Svårighetsgrad".

Om det tilltänkta offret hör Lockropet och förlorar motståndsslaget kastas hon eller han omedelbart ut i den Vilda Jaktens mörka dimension. Rollpersonen är i alla avseenden att betrakta som död.

För varje ytterligare nivå kan åkallaren lägga ännu en åhörare till Lockropet. Varje åhörare påverkas separat.

LEGIONÄRENS HORNSTÖT

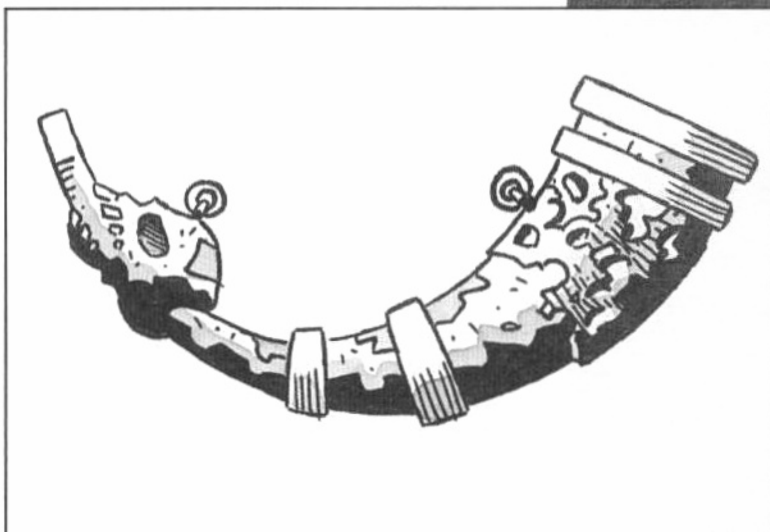
NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: Beröring (vid användning), oändlig vid åkallandet av ett objekt.

Legionärens Hornstöt fortplantar sig över vilket avstånd som helst för att genljuda i huvudet på de mest fruktansvärda varelserna i Mörkrets tjänst. De som hör Hornstöten blir genast medvetna om hur fruktansvärd Intighetens Härskarinnas vrede kan vara, och de kan inte låta bli att hörsamma den.

Gåvan påminner om Frambringaren av mörkrets redskap, och låter användaren ögonblickligen kalla till sig en Kättare eller annan medlem av den Mörka Legionen.

Som förberedelse för Gåvan måste användaren skaffa sig tillstånd från den varelse han eller hon tänker frammana, och därför används Gåvan också nästan uteslutande på varelser av lägre rang än användaren. Legionärer på högre poster (liksom mäktiga Kättare) skulle finna det mer än en smula förnedrande att ge sina underlydande förmågan att när som helst åkalla dem fysiskt.

Gåvans två subjekt – åkallaren och den varelse som ska frammanas – måste utan avbrott befinna sig i varandras omedelbara närvaro under 24 timmar. Under denna tid ska de två



ingående studera varandra och genomgå rituell blandning av blod. I denna blandning läggs sedan en vissla, ett horn eller annat instrument av nekrofierat platina.

Efter fullbordad ceremoni har instrumentet förhäxats så att åkallaren bara behöver blåsa en gäll ton i det för att utlösa Gåvan. Personen eller varelsen Gåvan lades på uppenbarar sig omedelbart i ett svavelosande rökmoln inom två meter från åkallaren.

Användandet av Gåvan innebär inte att den frammanade varelsen automatiskt böjer sig för åkallarens vilja – detta måste säkerställas i förväg. Gåvan kan användas mot en varelses vilja, men då bör åkallaren vara beredd på att den frammanade varelsen kan vara mer benägen att anfalla åkallaren än dennes fiender.

DANS PÅ INTIGHETENS RAKKNIVSVASSA KANT

NIVÅ: 3
RÄCKVIDD: Personlig

Vägen till makten och härligheten är belagd med fotangel och kantas av rakknivsvassa räcken. Tar man inga risker kommer man ingenvart, och de som aldrig sticker ut hakan upptäcker snart att de förlorat det lilla de haft.

Den Mörka Symmetrins användare kan av och till ställas inför situationer då de tvingas göra magiska självmordsattacker. Med hjälp av denna Gåva kan användaren dock säkra sig

honom, salva efter salva, och sedan hade Hogan stått där och sett ned på hans blödande kropp. Walter hade inte kunnat tro annat än att hans sista stund hade kommit.

Han for med händerna över kroppen för att känna på skotthålen i sin mage och sitt bröst, men kunde inte hitta några. Faktum var att han inte kände minsta antydan till smärta, vilket gjorde honom minst sagt förundrad. "Prisa Ilian. Det måste vara hon som räddade mig."

Att han fortfarande var vid liv var visserligen gott nog, men han hade fortfarande ingen aning om var han befann sig. Han var väl medveten om att Ilian inte lade fingrarna emellan med de som misslyckades med sina uppdrag, och det verkade ju som om han hade misslyckats med råge. Men kanske hade hon beslutat sig för att ge honom en andra chans. I så fall skulle han minsann se till att utnyttja den till fullo.

Först av allt skulle han leta



reda på direktör Hogan och blåsa huvudet av honom. Nej, det var förresten alldeles för lätt. Han skulle ge sig på direktörens familj först, kidnappa dem och skicka tillbaka dem till honom, bit för bit, i små kartonger, en om dagen. Sedan skulle han skapa en skandal som skulle tvinga Hogan att lämna Capitols styrelse, och Capitol att kasta ut Hogan ur korporationen helt och hållet. När det förbannade kräket så mådde som sämst, när han ensam, utfattig och hungrig drog omkring i San Dorados allra kusligaste kvarter, skulle han—

Walter stannade upp mitt i sin tankeverksamhet. Han hade mer omedelbara problem än sin hämnd att tas med: någonstans hördes en flock vilda djur yla, och det verkade som om de närmade sig.

Han såg sig omkring och fann sig stå i en liten glänta i en vidsträckt skog han inte kunde se något slut på. Ylandet tycktes komma från, tja, han fick väl kalla det öst i brist på bättre term. Han beslutade sig för att springa västerut.

mot eventuella dödliga effekter av sådana drastiska tilltag.

Användaren åkallar helt enkelt denna Gåva innan han eller hon tar sin desperata chansning. Skulle självmordsattacken sedan misslyckas undgår användaren döden med en hårsmån. I stället reduceras dennes PSY till en sista, ynka poäng. Användaren ligger därefter medvetslös under 3T6 stridsrundor utan att kunna väckas på vanligt sätt – men det är åtminstone bättre än att kastas ut i den Vilda Jakten.

DE DEMONISKA NÖJENAS MÖRKA PORTAL

NIVÅ: 20+

RÄCKVIDD: Ingen. Teleporteringsavstånd 70 rutor/105 meter.

Den kortaste sträckan mellan två punkter skär igenom själva rummet och tiden. De som inte invigts i Ilians mysterier kanske bara ser tomheten i en portal mellan två avlägsna platser, men visare varelser ser den nya vägen som en genväg till den absoluta makten.

Denna Gåva påminner om Stig genom intigheten, men i stället för att genomföra en ögonblicklig teleportering mellan två punkter skapar man en portal mellan de två i stället. Portalen står öppen under en stridsrunda, och den eller det som önskar kan komma igenom den så länge den står öppen.

Portalen kan hållas öppen ännu en stridsrunda för varje ytterligare nivå som läggs på Gåvan, liksom avståndet mellan portalens två ändar ökas med 100 meter för varje nivå. För 26 nivåer kan man exempelvis öppna en Mörk Portal mellan två punkter på 300 meters avstånd från varandra och hålla den öppen under fem stridsrundor.

Portalen kommer till liv som en 3 x 3 meter stor, skimrande ridå utskuren ur själva verkligheten innan den avslöjar vad som finns på andra sidan. Portalens ytterkanter rinner med isande kall svart eld som gör 1T6 poängs skada på den som råkar vidröra den. Portalen kan om så önskas göras mindre och förändras till formen – men den måste alltid vara rektangulär.

Portalen har ingen som helst tjocklek och kan vare sig ses eller vidröras bakifrån – faktum är att man bakifrån kan passera rakt igenom den som om den inte alls fanns där.

Portalens ena ände måste skapas inom en halvmeter från åkallaren, den andra änden måste uppenbara sig på en plats denne antingen förut besökt eller sett. Det duger inte att bara ha sett en plats på ett fotografi eller en video. Portalens andra ände kan naturligtvis också befinna sig inom synhåll från åkallaren.



Gåvan kan användas såväl offensivt som defensivt. Placeras portalen under någons fötter faller denna igenom portalen och kommer ut i dess andra ände, som lika gärna kan befinna sig precis ovanför säker mark som femhundra meter upp.

Portalen står kvar så länge åkallaren önskar, förutsatt att denne slog ett lyckat slag. Skulle användaren slås medvetslös eller skadas tappar han eller hon koncentrationen, varvid portalen kollapsar. Den eller det som då befinner sig i portalen kastas med våldsam kraft ut och tar 4T6 poäng skada då portalens fyra hörn kollapsar till ingenting.

MÖRK MASKERAD

NIVÅ: 4+

RÄCKVIDD: Personlig eller beröring.

Lögnen är ett av Iliankultens främsta verktyg. Bedragaren besitter de unika krafter som den han eller hon utger sig för att vara har, och smarta kultister kan dra största möjliga nytta av sådana fördelar.

Med hjälp av denna Gåva kan du som användare förändra ditt, eller genom beröring någon annans, ansikte. Gåvan får till och med effekt på personens röst, som förändras till att motsvara det nya utseendet. Gåvan kan inte förändra någons längd eller kroppsspråk, utan är bara en bärbar illusion.

Effekten varar i en timme, och kan fås att vara ytterligare en timme för varje extra nivå.

Behandla personen som om han eller hon hade Bluff-underfärdigheten Förklädnad till FV 15. Med undantag för personens storlek är förklädnaden perfekt och kan inte tas bort. Skulle rollpersonen redan ha färdigheten läggs dennes halverade riktiga färdighetsvärde till 15 för att få fram det FV han eller hon använder denna Gåva med.

Minska färdighetsvärdet om användaren har slarvat eller är illa förberedd. Skulle man försöka utge sig för att vara någon inför folk som känner personen i fråga minskas FV med -5. Om användaren tagit sig tid att studera den han eller hon tänkt utge sig för att vara lägger du till några poäng.

Användaren kan när som helst släppa förklädnaden, och naturligtvis gäller detsamma för den som åkallat Gåvan (om användare och åkallare inte skulle vara samma person).

MÖRK FÖRFLYTTNING

NIVÅ: 8+

RÄCKVIDD: Beröring. Teleporteringsavstånd 70 rutor/105 meter.

Oräkneliga saker har genom århundradena försvunnit från topphemliga anläggningar, till och med från megakorporationernas allra hårdast bevakade pansarvalv. Om offren bara hade känt till Iliankultens krafter och förmågor hade de kanske insett att de inte förlagt något, utan att de blivit bestulna!

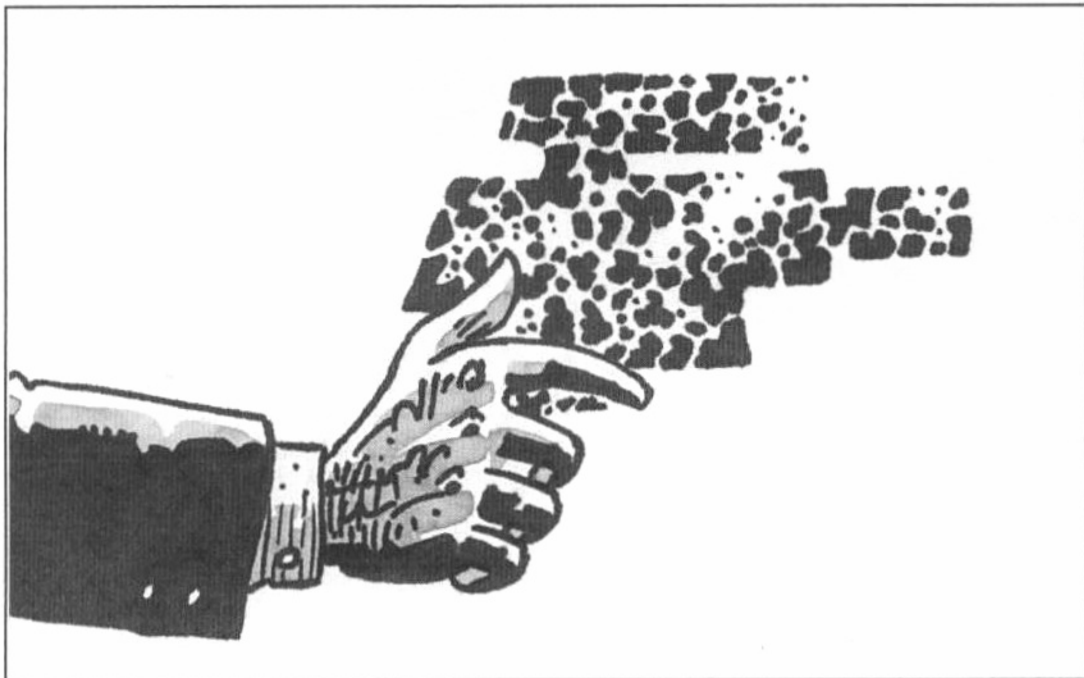
Denna Gåva påminner om Resa in i intigheten. Med dess hjälp kan användaren teleportera ett dött föremål han eller hon vidrör till en plats denne antingen besökt eller sett. Det duger dock inte med att bara ha sett en plats på ett fotografi eller en video. Naturligtvis kan Gåvan också användas till att förflytta ett föremål till en plats inom synhåll från användaren.

När Gåvan används skimrar föremålet till, försvinner och lämnar efter sig en svart kontur som efter några sekunder bleknar bort. På destinationen blir händelseförloppet det omvända. För varje ytterligare nivå läggs 100 meter till det avstånd åkallaren kan flytta föremålet.

Gåvan kan användas till att transportera upp till 25 kilo sammanhängande materia, och för varje nivå kan ytterligare 25 kilo teleporteras.

Man kan bara flytta hela föremål – det går alltså inte att teleportera bort ett halvt maskingevär (fast en löstagbar pipa eller ett ammunitionsbälte går utmärkt att flytta). Gåvan kan också användas till att gräva bort eller gräva sig igenom lös jord eller sand.

Med denna Gåvas hjälp kan man till och med slita ett objekt ur en motståndares händer, och till och med föremål denne bär (som rustning eller annan klädsel). För att lyckas med detta krävs dock att man vidrör föremålet med bara handen. Under en strid kräver detta ett lyckat slag. Misslyckas man med ett vidröra målet under den första stridsrundan kan man vidmakthålla Gåvan och försöka på nytt nästa SR till en fjärdedel av det ursprungliga priset (avrunda uppåt).





Skogen bestod av uppenbart urgamla träd som sträckte sig högre upp än de högsta redwoodträden på Mars. Nedanför trädens kronor syntes inte någon nämnvärd växtlighet bortsett från björnbärsbuskar och annan undervegetation. Marken var täckt av långa, skarpa nålar som närmast såg ut att vara gjorda av stål.

När Walter nått fram till något slags liten bäckfåra stannade han upp för ett ögonblick, böjde sig ned och kände på en av nålarna. Han ryckte snabbt handen till sig med ett förvånat utrop och sög försiktigt på sticksåret i sitt högra pekfinger. De var ju vassare än de värsta synålar! Skulle man falla omkull här fick man väl plocka nålar ur skinnet i veckor framöver.

Så insåg han att ylandet fortfarande tilltog i styrka, fast det verkade ändå hålla sig på betryggande avstånd. Då märkte han också plötsligt att ylandet föregicks av fotsteg, av ljudet att döma en människa, men Walter var inte helt säker på sin sak. Plötsligt stannade fotstegen upp, ylandet stegrades och Walter hörde med ens mullret av hovar följa tätt efter ylandena.

För ett ögonblick stod han bara där och undrade vad han skulle ta sig till. Han hade inte minsta aning om var han befann sig eller vart han skulle ta vägen eller ens vem – eller vad – som kunde tänkas jaga honom. Innan han hunnit fundera vidare över saken slogs han till marken av något som föll ned ur ett träd – nej, inte något: någon.

Han kved till när nålarna



borrade sig in i hans kött, men innan han lyckades häva upp något skrik av smärta väste den okände på hans rygg "Tyst!" med den skrovligaste röst Walter någonsin hade hört. Trots smärtan från nålarna och det knä mannen omilt körde ned i hans ryggslut, beslutade sig Walter för att lyda.

Medan han låg där med ett pansarklätt knä nedtryckt mot sitt ryggslut och dussintals nålar intryckta i mage och bröst hörde han hur ylandena och hovslagen kom allt närmare och närmare. För ett ögonblick verkade det som om de okända varelserna skulle störta ned i bäckfåran och i sin vilda framfart krossa såväl Walter som den andre, men så dundrade de förbi på hans högra sida. Snart dog ljudet av de okändas vilda framfart sakta bort för att till sist försvinna helt.

Först när tystnaden helt hade sänkt sig över dem lät den okände mannen Walter resa sig upp. Faktum var att han helt sonika grep tag i Walters krage och ryckte upp honom på fötter så att ett otal nålar lossnade från hans ansikte och bröst, medan ett tiotal fortfarande satt väl förankrade i hans skinn. Så tog mannen ett nytt grepp om Walters krage och lyfte upp honom så att de kom ansikte mot ansikte, vilket innebar att Walters fötter hängde en bit ovanför marken.

Den okände var en gammal man, och åren hade inte behandlat honom väl. Djupa rynkor och fåror kom hans ansikte att närmast påminna om en söndersprängd klippformation, och bara på hans kin-

MÖRK ENIGHET

NIVÅ: 10

RÄCKVIDD: Beröring.

Färden mot maktens topp företas ofta, men inte alltid, i ensamhet. I enigheten ligger trots allt stor styrka. Till och med bland de som vid snart sagt vilket tillfälle som helst skulle stöta dolkar i varandras ryggar finns det av och till tvingande skäl till samarbete under kampen för att uppnå större makt.

Med hjälp av denna Gåva kan ett antal användare av Mörk Symmetri lägga samman sina PSY-poäng och fokusera dessa i åkallandet av en kraftfull Gåva som någon medlem av gruppen besitter. För att lyckas med detta måste de som önskar lägga samman sina PSY-poäng stå i en ring och fatta varandras händer (eller på något annat sätt vidröra varandras nakna hud).

Gruppens samtliga medlemmar måste besitta denna Gåva, och var och en måste samtidigt åkalla den. Den fysiska kontakten måste vidmakthållas i en timma per gruppmedlem (en grupp på sex personer tar alltså sex timmar att förena). När gruppen har förenats kan de lägga sin sammanlagda PSY (minus kostnaden för denna Gåva) på den eller de Gåvor de önskar åkalla. Den koncentration Gåvan kräver innebär att gruppmedlemmarna inte återfår förlorade PSY-poäng medan de åkallar Gåvan, oavsett hur långt tid detta tar i anspråk.

Gruppen kan åkalla Gåvor till dess att den sammanlagda PSY-poängen är helt förbrukad, och de kan till och med försöka sig på en självmordsattack, vilket ger +10 PSY-poäng för varje medlem som är villig att riskera sitt liv. Varje sådan frivillig drar dessutom ytterligare 1T20 PSY-poäng från den totala summan när bandet till slut bryts.

När bandet bryts (kan när som helt göras av personen/personerna med den högsta PSY-poängen) fördelas PSY-förlusten bland gruppmedlemmarna. De som hamnar under noll dör omedelbart, varvid de kvarvarande poäng som skulle fördelats på dem alla, i stället fördelas bland de kvarvarande medlemmarna. Detta innebär alltså att den psykiskt starkaste medlemmen av gruppen är den sista att dö.



MÖRK LUST

NIVÅ: 10+

RÄCKVIDD: Beröring eller inom hörhåll.

Ilians lakejer kan förvandla vanligtvis rättänkande samhällsmedborgare till makthungriga tjuvar, lögnare och till och med mördare. Det tycks som om endast ett fåtal är immuna mot deras mörka övertalningsförmågor. Skälet till detta är att de kan konsten att förändra en persons sätt att tänka – inte med hjälp av logiska resonemang, utan med den Mörka Symmetrin.

För att använda denna Gåva måste åkallaren inleda ett samtal med sitt utvalda offer, eller hålla ett tal. Åkallaren kan öka antalet påverkade åhörare med en för varje ytterligare nivå som läggs på Gåvan.

Åkallaren måste därefter slå på Motståndstabellen med åkallarens PSY (innan denna minskas för användandet av Gåvan) som "Grundegenskap" och offrets PSY som "Svårighetsgrad". Misslyckas slaget händer ingenting, och det tilltänkta offret kanske inte ens förstod att en Mörk Gåva åkallades.

Lyckas användaren kan denne inplantera en Mörk lust av något slag i offrets inre – det kan röra sig om sexuell lust till en viss individ, eller ett trängande behov av att mörda en viss tjänsteman. Lustan är överväldigande, och för varje dag som går måste offret göra ännu ett slag på Motståndstabellen med offrets PSY som "Grundegenskap" och åkallarens normala (fullständiga) PSY som "Svårighetsgrad" (observera att det omvända är det normala). Misslyckas slaget måste offret försöka tillfredsställa sin lusta.

Försöker offret att aktivt motstå sin lusta när han eller hon befinner sig i närheten av föremålet för sin lusta måste offret göra ytterligare ett Motståndsslag för varje SR då det är möjligt att ge efter för lustan. Misslyckande innebär att offret gör allt som står i dennes makt för att omedelbart tillfredsställa lusten.

Mörk Lust kan helt och hållet fördrivas med hjälp av Konstens formel Excorcera Onda Tankar.

NEDFRUSEN I INTIGHETENS ISKYLA

NIVÅ: 8+
RÄCKVIDD: Beröring.
Makt över intigheten är detsamma som makt över själva tiden och rummet, och vad kan överträffa det?

Med hjälp av denna Gåva kan användaren stoppa en persons tidsförlopp under 1T6 stridsrundor. För varje nivå som läggs på Gåvan läggs ytterligare 1T6 stridsrundor till Gåvans varaktighet.

Endast den person som vidrörts (samt de kläder och föremål denna bär) fryses i tiden. Om målet är en person kan det flyttas eller attackeras, men en eventuell attack får inte effekt förrän tiden återgår till det vanliga för den berörda personen. En kula som avfyras mot den tidsfryste stannar upp så snart den nuddar dennes hud, och fortsätter inte sin bana förrän Gåvans effekt avtagit.

Med hjälp av denna Gåva kan man förhindra att en dödligt sårad varelse blöder till döds, eller till och förhindra att ett gift sprider sig genom den tidsfrystes blodomlopp.

För att åkalla denna Gåva måste användaren vidröra sitt tilltänkta offers nakna hud, och i strid motsvaras detta av ett lyckat slag.

När användaren väl lyckats vidröra ett motvilligt offer måste användaren slå på Motståndstabellen med sin PSY (innan denna minskats för användandet av Gåvan) som "Grundegenskap" och offrets PSY som "Svårighetsgrad". Misslyckas slaget händer ingenting, och det tilltänkta offret behöver inte ens förstå att en Mörk Gåva åkallades.

ILIANS FLAMMANDE PANSARNÄVE

NIVÅ: 5
RÄCKVIDD: 50 rutor/75 meter
Ibland måste man lämna subtiliteten och satsa på ren och skär fasa.

För att denna Gåva ska fungera krävs att användaren slår på Motståndstabellen med sin PSY (innan denna minskats för användandet av Gåvan) som "Grundegenskap" och det tilltänkta offrets PSY som "Svårighetsgrad".

Lyckas användaren åkalla Gåvan, känner offret en hand gripa om den kroppsdel som användaren valt som därefter fattar eld och gör 2T6 skada. Denna spontana självförbränning sker inom offrets egna celler, syre krävs inte för förbränningen och rustning gör ingen som helst nytta.

Gåvan kan inte upprätthållas från stridsrunda till stridsrunda, utan måste åkallas på nytt varje SR.



der löpte ett dussintal ärr kors och tvärs. Håret var vitt, tovigt och ovårdat och i hans blekblå ögon anade Walter en anklagelse innan den hunnit över mannens tunna bleka läppar.

"Vem är du?" fräste han. "Och hur kom du hit?"

Walter stammade fram sitt namn och lyckades på något sätt förklara att han inte hade den blekaste aning om var han befann sig, och än mindre





visste hur han hade kommit dit. Under ett evighetslångt ögonblick tycktes gamlingen stirra ned i djupet av Walters själ, de blekblå ögonen skar igenom honom med en lasers precision. Sen tycktes han vara nöjd med att Walters svar vibrerade av skräck, och satte ned honom på marken.

Gubben tog ett steg tillbaka och stirrade länge på Walter, som först då insåg han att hade gjort på sig medan mannen frågat ut honom. Han korsade benen i hopp om att kunna dölja sin skam, och hoppades att gamlingen inte hade sett något.

Mannen fortsatte att stirra på Walter ännu en stund, och brast plötsligt ut i skratt – och det var tydligt att det var Walter han skrattade åt. Skamset reste sig Walter upp och krävde att få veta var han befann sig någonstans. "Jag kan inte se det roliga i min situation!"

Gamlingen lugnade ned sig tillräckligt mycket för att få fram ett svar, men orden bröts av och till av ett skrockande. "Du har rätt, det finns inget roligt i din situation, men jag finner dig ändå otroligt underhållande."

Walter såg snabbt ned på sina byxor och så upp igen med ansiktet glödande av skam. Gamlingen skrattade till igen. "Nej, barn, det är inte det jag finner roande. Det är att du måste vara så otroligt okunnig för att inte förstå var du befinner dig."

Walter skulle just till att haspla ur sig en harang om hur han ogillade gamla gubbar som skrämde skiten ur unga män i kusliga skogspartier, men den andres kommentar fick orden att hamna i vrång-

ILIANS MÖRKA GUNST

NIVÅ: 13
RÄCKVIDD: Beröring.

Det är ingen lätt sak att dela makt, men ibland måste man hjälpa andra så att de kan hjälpa en själv. I detta syfte kan Kättaren bli en levande kanal för de Mörka krafter som springer ur Ilian, genom Kättaren och vidare till det mindre värdiga kärlet.

Med hjälp av denna Gåva kan användaren för en kortare tid förse en villig individ med en av sina Mörka Gåvor. För att detta ska lyckas måste användaren utöva handpåläggning på målet under 2T4 stridsrundor, varvid målet vid periodens slut delar kraften i en av användarens Mörka Gåvor (användaren väljer vilken).

Målet har tillgång till Gåvan under 3T10 stridsrundor, och kan under denna tid använda Gåvan som vanligt – med den skillnaden att det nu är målets PSY som används. Vid tidsperiodens slut kan målet inte längre använda Gåvan, trots att eventuella kvardröjande effekter av Gåvans användande kvarstår.

Människor som inte tillhör någon av de kätterska kulterna måste slå ett kontrollslag för att se om de har Förvridits. Slaget slås en gång om dagen, oavsett hur många Gåvor rollpersonen kan ha försetts med på detta sätt.

STIG GENOM INTIGHETEN

NIVÅ: 12+
RÄCKVIDD: Personlig. Teleporteringsavstånd 70 rutor/105 meter.

Den som har tillräckligt stor kunskap om den Mörka Symmetrin kan ta andra med sig när de slinker undan genom verklighetens väv för att dyka upp någon annanstans eller i någon annan tid.

Gåvan påminner om Stygn genom tid och rum. Med dess hjälp kan användaren teleportera inte bara sig själv, utan ytterligare en varelse av människostorlek för varje extra nivå som läggs på Gåvan. För att detta ska lyckas måste de som ska teleporteras vidröra varandra, exempelvis genom att fatta varandras händer.

Inget annat än de kläder och eventuella objekt som de bär följer med dem genom intigheten och tillbaka till vår verklighet. När Gåvan åkallats skimrar målen till, bleknar bort och lämnar efter sig en svart kontur som efter några sekunder löses upp. Händelseförloppet är sedan omvänt vid återinträdet i vår värld.

Målen kan bara teleporteras till platser som användaren besökt eller har sett, och det duger inte med att bara ha sett platsen på kort eller video. Gåvan kan naturligtvis också användas till att teleportera målen till en plats inom synhåll från användaren.

För varje nivå som läggs på Gåvan kan användaren flytta gruppen ytterligare 100 meter. Om en Kättare exempelvis skulle vilja teleportera sig själv och tre andra människor 500 meter skulle Gåvan alltså kräva 19 nivåer.

BEGÄRAN AV MÖRK GUNST

NIVÅ: 20+
RÄCKVIDD: Personlig.

Enkla böner räcker inte på långa vägar för att tilldra sig uppmärksamhet från varelser med nära nog total makt – men var försiktig med vem du rycker i skjortärmen och hur du gör det.

Med hjälp av denna Gåva kan användaren kontakta en Apostel (vanligtvis Ilian) och be om en tjänst – men att lyckas be om en tjänst innebär naturligtvis inte att man beviljas den. Användandet av denna Gåva innebär helt enkelt bara att man påkallat Apostelns uppmärksamhet.

Användaren färdas i sitt medvetande till Nero (eller var än Aposteln råkar befinna sig) för att framställa sin begäran om hjälp. Detta kan i användarens medvetande ta flera minuter i anspråk, men i verkligheten går det på ett ögonblick. Efter avslutat möte återvänder användaren – oavsett om hjälp utlovats eller ej – tillbaka till den plats där Gåvan åkallades.

Såvida användaren inte är en Nefarit, en Ilianpräst eller minst åttonde gradens Kättare avslås begäran omedelbart, och användaren måste utstå det straff Aposteln anser lämpligt. I Ilians fall innebär detta oftast användarens omedelbara död, samt att dennes själ förs bort för att bli ett byte i den Vilda jakten. Andra Apostlar utmäter intressanta och avskyvärda straff på ort och ställe.

Innehar användaren rätt grad eller titel kommer Aposteln att lystra till dennes begäran, och det är spelledarens sak att avgöra om användaren får den begärda hjälpen eller ej. SL bör då betänka följande:

Kommer hjälpen att ha betydelse för Apostelns sak? Kommer den att skada en hatad fiende? Hur mäktig är den som framställt begäran i fråga? Nefariter nekas nästan aldrig den hjälp de begär. Hur väl framställdes begäran? Ett passande offer eller löften om tacksamhetsgåvor får nästan alltid vågskålen att väga till användarens fördel.

SL måste också avgöra hur irriterad Aposteln kan bli av begäran. Om användaren under den gångna månaden har kommit med en annan begäran kommer den nya förmodligen att avslås. Och hur ansträngande skulle det vara att bevilja användarens begäran? Naturligtvis måste Aposteln vara förmögen att utföra den begärda hjälpen.

Om begäran tas under övervägande men till sist avslås straffas användaren på något sätt

som försätter honom eller henne ur stridbart skick. Ilian slår varelser med blindhet, Muawijhe förvandlar dem till babblande dårar och Algeroth fyller dem med epileptiska raseriutbrott. Semai paralyserar dem med hat, Demnogonis smittar dem med farsoter.

Även om användaren får den begärda hjälpen kan Aposteln kräva någonting i gengäld. Skulle användaren vara dåraktig nog att förkasta erbjudandet får du som SL hantera det hela som om begäran hade avslagits. Det är ytterst sällsynt att Apostlarna nedlåter sig till att förhandla med sina underhuggare.



ÅTERVÄNDO TILL MÖRKRET

NIVÅ: 20

RÄCKVIDD: Personlig (vid åkallan). Oändlig när den utlöses.

De som uppnått tillräckligt stor makt kan göra en plats till sin alldeles egna och därefter med en enda tanke återvända dit genom verklighetens väv.

Denna Mörka Gåva påminner om Frambringaren av mörkrets redskap. Men i stället för att låta användaren frammana ett verktyg eller vapen i sin hand gör denna Gåva det möjligt för användaren att på ett ögonblick transporteras till en i förväg utsedd plats.

Som förberedelse för denna Gåva måste användaren avsätta ett rum eller område som bildar en kub med minst två meter långa sidor. Platsen måste vanhelgas genom spillande av oskyldigt blod innan den kan användas, men mark som helgats av Brödraskapet kan inte påverkas på detta sätt. Efter genomfört vanhelgande måste användaren stanna kvar på platsen i minst tre dagar och under fasta noggrant studera rummets eller områdets minsta vrå – om och om igen. Vid den tredje dagens slut åkallas Gåvan, varvid användaren permanent förlorar 1 PSY-poäng.

När Gåvan väl har förberetts kan den när som helst, och ögonblickligen, åkallas med en enkel tanke. Åkallandet tar inte några PSY-poäng i anspråk – användaren betalade en gång när Gåvan aktiverades. Oavsett var användaren befinner sig återvänder han eller hon på ett ögonblick till den plats där Gåvan en gång aktiverades. Det har ingen som helst betydelse hur långt bort från platsen användaren befinner sig när Gåvan åkallas.

Många Nefariter använder sig av denna Gåva under sin första pilgrimsfärd till Nero, och högt uppsatta Kättare upprättar ofta en personlig länk till det tempel eller citadell de är underställda. På så sätt kan de vad som än händer återvända på ett ögonblick. Om de däremot på grund av något misslyckande skulle tvingas utlösa Gåvan kan de dock vara säkra på att välkomnandet inte blir särdeles varmt.

Denna Gåva kan bara användas till att förbereda en plats åt gången, men skulle användaren vilja förbereda en ny plats kan den gamla Gåvan utan problem avaktiveras. Detta sker automatiskt när användaren åkallar Gåvan för en ny plats.

Gåvan kan inte åkallas för någon annans räkning och användaren kan inte heller med Gåvans hjälp föra med sig någon annan till den förberedda platsen.



strupen. "Det sista jag minns är att de sköt mig. Jag trodde att jag dog... Är jag...?"

"Död? Sannerligen. Men det finns ting värre än döden, och du har tydligen gjort dig förtjänt av ett av dessa." Mannen grinade mot honom. "En anhängare till Ilian, antar jag? Du trodde förstås att du hade hittat en genväg till makt och berömmelse? Jo, jag var som du en gång, barn. Ja, precis som du."

Walter tog sig en noggrannare titt på gamlingen, och upptäckte att denne bar en tunn och sönderriven dräkt smyckad med Intighetens Härskarinnas symbol. "Är du Ilianpräst?" gissade han.

Gamlingen skakade sakta på huvudet åt honom. "Naturligtvis var jag det. Jag var bara en hårsmån ifrån att genomgå metamorfosen till Nefarit när allt föll samman för mig, när mitt liv blev till det helvete som du nu blivit en del av."

"Hur länge har du varit här?"

Gamlingen grymtade till. "Vem kan säga det i en värld där tid saknar mening. Dagar, veckor, månader? År? Det är omöjligt att svara på. Allt man känner till här är fruktan. Fruktan och smärta."

"V-var är vi?" frågade Walter skräckslaget, trots att han innerst inne redan visste.

Gubben såg på honom med avsky i blicken. "Vi befinner oss vid slutstationen för de av Ilians trogna som misslyckats, barn. För de som ljugit, bedragit och mördat i Härskarinnans namn, allt i utbyte mot världslig makt, finns bara ett öde om de till sist misslyckas."

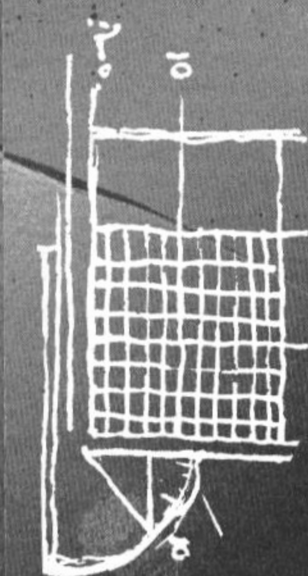
Walter var en kall person,



en man utan en enda mänsklig känsla i kroppen – åtminstone intalade han sig gärna det. Nu strömmade tårar av skräck nedför hans kinder, och han skakade förtvivlat på huvudet. "Nej, nej, nej, nej, nej, nej..."

Gubben hånlog åt honom. "Så du börjar visst äntligen förstå? Du börjar äntligen inse att vi inte är i närheten av den planet som såg oss födas. Vi befinner oss i en av Ljuset övergiven avgrund i Intigheten, vi jagas av odödliga varelser som är långt bortom vår förmåga att någonsin förstå. Vi är den Vilda Jaktens byte!

Walter sjönk gråtande ned på knä och lade knappt märke till nålarna som sköt in i hans ben. Det dröjde en lång stund innan han åter kunde tala, men så såg han åter upp på gamlingen. "Vem är du? Tillhör du också Jakten?"



AVVÄRJANDE AV MÖRK LYCKA

NIVÅ: 10+
RÄCKVIDD: Special.

Till och med de allra trognaste bland Ilians anhängare begår ibland misstag. Den som har sin härskarinnas gunst har också möjlighet att återupprätta sitt anseende – om de agerar snabbt.

Denna Gåva påverkar tidsflödet precis som knappen tillbakaspolning på en bandspelare. När Gåvan åkallas backas de senaste 1T4 stridsrundorna tillbaka, varefter tidsflödet återupptas som om stridsrundorna aldrig hade inträffat. För varje nivå som läggs på Gåvan spolas ytterligare 1T4 stridsrundor tillbaka, så om användaren exempelvis lade 15 nivåer på Gåvan skulle tiden backas 5T4 stridsrundor.

Såväl positiva som negativa händelser raderas, precis som om de raderade stridsrundorna aldrig hade inträffat. Även om rollpersonerna skulle följa exakt samma plan som förut måste de hur som helst slå om alla tärningsslag – och stå ut med de nya resultaten. Bara användaren minns något av det som "kunde ha" hänt, och som mycket väl kan hända igen om ingenting görs åt saken.

SJÄLSVITTRING

NIVÅ: 12+
RÄCKVIDD: Beröring eller inom hörhåll.

Ilians efterföljare har förmågan att vidröra mänsklighetens allra innersta, att sakta men säkert förvända dem till Mörkret. Vid ett lyckat åkallande av denna Gåva, inleder offret sin färd längs Förvridningens hala sluttning.

För att åkalla denna Gåva måste användaren vidröra det tilltänkta offret, och i strid representeras detta av ett lyckat slag. Användaren kan också hålla ett Mörkt tal till offret, och kan lägga till ytterligare ett offer för varje nivå som läggs på Gåvan.

När offret väl har vidrörts eller hört det Mörka talets förbannade ord måste användaren slå på Motståndstabellen med sin PSY (innan denna minskats för användandet av Gåvan) som "Grundegenskap" och offrets PSY som "Svårighetsgrad". Misslyckas slaget händer ingenting, och det tilltänkta offret inser kanske inte ens att en Gåva har åkallats.

Lyckas slaget uppnår offret eller offren Förvridningens första nivå (se *Algeroth* för vidare beskrivning). Offret kan avprogrammeras på vanligt sätt.

Gåvan kan upprepade gånger användas mot ett och samma offer tills dess att denne Förvridits helt och hållet (nått den fjärde nivån) – dock inte oftare än en gång per dag. Offret kan lyssna till ett antal Mörka tal eller vidröras av någon som använder sig av denna Gåva, men dessa har ingen effekt förrän efter 24 timmar.



TIDSHÅL

NIVÅ: 12+
RÄCKVIDD: Personlig.

Ilians gunstlingar kan kasta av sig tidens bojor och vandra fritt omkring för en kort period (om en sådan angivelse nu kan sägas ha någon betydelse under sådana omständigheter).

Användaren lämnar tidsflödet under 1T4 stridsrundor, och kan under denna period agera utan någon som helst inblandning från andra. För varannan nivå som läggs till Gåvan stannas tiden upp ytterligare 1T4 stridsrundor – skulle användaren till exempel åkalla Gåvan till 16 nivåer skulle tiden stanna upp under 3T4 SR.

Användarens kläder och föremål som denne bär följer med ut ur och tillbaka in i tidsflödet. Utrustning som användaren gör bruk av under tidsstoppet lämnar även den tidsflödet med användaren – denne skulle exempelvis kunna kasta sig in i en bil och köra över de fastfrusna människor som kom i dennes väg. Användaren skulle också kunna slita till sig en pistol ur en motståndares grepp och sätta en kula i dennes huvud.



Endast föremål som står i direkt eller indirekt kontakt med användaren följer med denne utanför tidens normala flöde. Den avfyrade kulan skulle exempelvis stanna så snart den lämnat pistolen, för att återta sin bana så snart tidsflödet återupptogs.

Gåvan kan inte stanna upp användaren under ett fall från hög höjd, eller förhindra att ett gift spred sig genom hans eller hennes kropp. För användaren löper tiden som vanligt, vad som än händer.

Rollpersoner som besitter denna Gåva kan inte påverka varandra utanför tidsflödet, eftersom två händelser inte kan inträffa exakt samtidigt. Den Kättare som lyckas slinka ut ur tidsflödet före en annan blir också den som först använder Gåvan.

RESA IN I INTIGHETEN

NIVÅ: 15+

RÄCKVIDD: Beröring. Teleporteringsavstånd 70 rutor/105 meter.

En av maktens många aspekter är förmågan att tvinga andra att göra saker mot sin vilja. De som tvingas att göra en Resa in i Intigheten kommer inte att kunna motstå lockelsen från en annan plats i rummet.

Gåvan påminner om Stygn genom tid och rum. I det här fallet är det dock inte användaren som teleporterar sig från en plats till en annan, utan tvingar i stället i väg någon annan till en plats användaren valt (inom Gåvans räckvidd).

Allt som följer med målet på hans eller hennes snabba färd genom Intigheten och tillbaka till vår verklighet är de kläder och föremål som målet bär. När Gåvan åkallats skimrar målet till, bleknar bort och lämnar efter sig en svart kontur som efter några sekunder löses upp. Händelseförloppet är det omvända vid återinträdet i vår värld.

Målen kan bara teleporteras till platser som användaren besökt eller har sett, och som vanligt duger det inte med att bara ha sett platsen på kort eller video. Gåvan kan naturligtvis också användas till att teleportera målen till en plats inom synhåll från användaren.

För varje nivå som läggs på Gåvan kan användaren flytta målen ytterligare 100 meter.

Gåvan kan användas i defensivt syfte för att flytta skadade, sårbara eller oersättliga kamrater i skydd. Den kan också användas till att flytta ett hot ur användarens omedelbara närhet,



"Knappast", svarade gubben med ett torrt skratt. "Jag heter Nathan Waxman, och jag fråntogs mina krafter och förvisades hit av Ilian sedan jag misslyckats med att genomgå metamorfosen till att bli en av hennes Nefariter. Jag misstänker att prövningen saboterades av en av mina underlydande, en kvinna som åtrådde min position som favoriserad i Ilians ögon. Det finns ingen annan möjlig förklaring till mitt misslyckande." Waxman gav Walter en blick som varnade denne för att försöka säga emot.

"Hur som helst, fick jag utkräva min hämnd på den lilla slampan till förräderska. Full av brister som hon var, dröjde det inte länge förrän det oundvikliga inträffade – hon misslyckades och sändes även hon hit. Jag fick tag i henne och dräpte henne innan Jakten hann upp henne. Sedan dess har jag själv lyckats undgå Jakten i vad som tycks vara en evighet. Många andra själar har kommit och krossats, men inte jag. Jag har hela tiden lyckats överleva."

Walter kom på fötter och grimaserade åt nålarna som satt intryckta i hans knän. Långt bort i fjärran hörde han än en gång ylande tillta i styrka. Jakten hade insett att de missat sitt byte, och nu hade de vänt för att ta upp spåret på nytt.

"Du menar att det finns hopp, att jag inte behöver dö?"

Waxman hånlog. "Döden vore att föredra framför det liv jag lever här, unge dåre. I denna värld har jag visserligen inget behov av sömn, men det tröttar en intill döden att



ständigt fly undan Jakten. Fast det finns förstås stunder då Jakten stillat sin hunger och jag för ett ögonblick kan slappna av, om så bara för ett ögonblick."

Nu hördes även hovslagen som ett lågt mullrande under varelsernas gälla ylanden. Just som Walter lyssnade till den annalkande Jakten tog gamlingen ett snabbt steg fram och slog honom till marken. Nålarna på marken kördes in i ryggen på honom, och han kved på nytt till av smärta.

Waxman böjde sig snabbt ned och började knyta upp Walters skor. Oljudet från hovslagen och ylandena var nästan öronbedövande nu, men Walter lyckades skrika tvärs igenom kakafonin. "Vad gör du?! Du har ju egna skor"!

"Med dina skor", tjöt Waxman tillbaka med ett kacklande galet skratt, "kan jag undgå Jakten ännu en tid – och kanske till och med skaffa mig en välförtjänt vilopaus!"

"Hur tror du att du ska lyckas med?" Walter kämpade för att försöka ställa sig upp, samtidigt som de vassa nålarna skar genom hans

eller till och med användas för att döda någon. Om en Kättare lyckas vidröra en Mortifikator skulle denne kunna skickas 105 meter rakt upp i luften för att sedan störta mot en säker död.

Gåvan kan inte användas till att teleportera in någon i solida föremål, eftersom slutpunkten för teleporteringen måste ligga helt fri. Skulle användaren ändå försöka teleportera in någon i ett föremål misslyckas försöket.

För att Gåvan ska verka måste användaren vidröra målet med hela handflatan, och i strid kräver detta ett lyckat slag. Misslyckas användaren med att vidröra målet i den första stridsrundan kan denne upprätthålla Gåvan för att i nästa SR försöka på nytt till en fjärdedel av den ursprungliga kostnaden (avrunda uppåt).

När det ovilliga offret väl har vidrörts måste användaren slå på Motståndstabellen med sin PSY (innan denna minskats för användandet av Gåvan) som "Grundegenskap" och offrets PSY som "Svårighetsgrad". Misslyckas slaget händer ingenting.



INTIGHETENS ABSOLUTA TOMHET

NIVÅ: 5+
RÄCKVIDD: Beröring.

Det är inte nog att bara rycka inflytande och makt ifrån en annan individ – den verkligt maktlystne ser också till att överta den besegrades makt.

För att Gåvan ska verka måste användaren vidröra målet, och i strid kräver detta ett lyckat slag. När det ovilliga offret väl har vidrörts måste användaren slå på Motståndstabellen med sin PSY (innan denna minskats för användandet av Gåvan) som "Grundegenskap" och offrets PSY som "Svårighetsgrad". Misslyckas slaget händer ingenting, och det tilltänkta offret inser kanske inte ens att en Gåva har åkallats.

Lyckas åkallandet av Gåvan tömmer användaren omedelbart sitt offer på 1T8 PSY-poäng, som tas från offrets aktuella summa och läggs till användarens.

Skulle användaren dessutom lyckas upprätthålla kontakten kan denne fortsätta att tömma offret på PSY-poäng genom att lägga ytterligare en nivå på Gåvan för varje stridsrunda. Offret kan bara tömmas på de PSY-poäng han eller hon för tillfället besitter. När offrets PSY nått ned till 0 svimmar personen i fråga och kan inte väckas förrän efter en timme (då hans eller hennes PSY återhämtat sig 1 poäng).

Exempel: En Kättare griper tag i en oskyldig förbipasserande och börjar tömma offrets PSY-poäng. Den första stridsrundan kostar det Kättaren 5 PSY-poäng, men han slår sina tärningar och lyckas tömma offret på 6. Eftersom offret fortfarande har 4 PSY-poäng kvar satsar Kättaren ytterligare 1 PSY och slår ännu en gång. Nu blir resultatet 7,

och offret töms på sina sista 4 poäng. Totalt tjänade Kättaren 4 PSY-poäng.

På så sätt kan användaren för en kort tid öka sin PSY över max. PSY-poäng som inte används försvinner med en takt av ett poäng i timmen tills dess att användaren nått ned till sin normala PSY-poäng.

MULTIVERSUMS VORTEX

NIVÅ: 20+
RÄCKVIDD: 1 ruta/1,5 meter per nivå.

I tuffa lägen måste man ta till tuffa åtgärder. Multiversums Vortex åkallar nyckfullheten i Ilians kaotiska natur – Intigheten är ju ändå ingenting annat än kaos – för att vräka ut offren till universums alla hörn och där bortom.

När denna Gåva åkallas skapar användaren en fruktansvärd reva i själva tidens och rummets väv. Detta resulterar i en ström av kraft som slår tillbaka och skapar en orkan i miniatyr (eller en större orkan, beroende på hur många nivåer användaren lägger på Gåvan). Samtliga varelser som befinner sig inom vortexets radie måste gripa tag i något fast förankrat och slå på Motståndstabellen



försvarslösa fotsulor. "Du kan väl ändå inte springa ifrån Jakten?"

Till svar fick Walter ett hånfullt skratt. "Idiot! Du förtjänar verkligen att vara här! Inte behöver jag springa ifrån Jakten – det räcker med att jag springer ifrån dig!"

Med de orden bugade sig den förre detta Ilianprästen för den Vilda Jaktens byte och satte så av genom skogen så att nålarna krasade under hans hårdsulade skor.

Walter kastade tillbaka huvudet och stämde upp ett förtvivlat tjut som för ett kort ögonblick dränkte ylandet från de Krigshundar som kastade sig över honom. Några evighetslånga ögonblick senare slets Walters själ sönder. Slukad och förstörd, för alltid i en förbannelsens frossa.



med sin STY mot antalet nivåer som används i Gåvan. Misslyckas slaget sveps de med våldsam kraft bort.

Exakt var offren hamnar avgörs helt och hållet av slumpen (SL får avgöra saken). Faktum är att offren har ganska stora chanser att hamna någonstans i det solsystem där de drabbades av vortexet, men tusentals, kanske miljontals kilometer bort.

Om SL vill kan han eller hon slå på tabellen nedan för att i grova drag avgöra var offren dimper ned. Var de än hamnar är det minst 50 kilometer per åkallad nivå från den plats där Gåvan åkallades.

Slå (2T20)	Plats
2	Solen
3	Intigheten
4	Nero
5–6	Uranus
7–8	Saturnus
9–12	Merkurius
13–16	Mars
17–23	Luna
24–26	Venus
27–29	Asteroidbältet
30–32	Jorden
33–34	Jupiter
35–36	Neptunus
37	Pluto
39	Annat solsystem
40	Annan verklighet

KONVERTERINGSLISTA AV NAMN PÅ MÖRKA GÅVOR

Det är ett välkänt faktum att de akademiska torrbollarna inom det Första Direktoratet ofta benämner såväl sina egna som den Mörka Legionens företeelser med fantasilösa, trista namn. I denna bok har vi huvudsakligen använt oss av det Andra Direktoratets mer målande och poetiska benämningar. Som en liten hjälp finns därför en lista över bägge direktoratens namn.

Listan omfattar även de gåvor som nämns i *Algeroth*.

GÅVOR FRÅN DEN MÖRKA SYMMETRIN

Namn enl. 1:a Direktoratet	Namn enl. 2:a Direktoratet
Blindhet	Svart svepning
Framkalla smärta	Fantomsmärta
Motstå smärta	Mörk omfamning
Svart eld	Svart eld
Terror	Smygande skräck

ILIANS GÅVOR

Namn enl. 1:a Direktoratet	Namn enl. 2:a Direktoratet
Dimensionshål	Stormklyfta
Dödens hand	Ilians förintande grepp
Sann port	Resa genom dimensionerna
Störa kraft	Ilians hjälpande hand
Tidsficka	Tidsdrift

MUAWIJHES GÅVOR

Namn enl. 1:a Direktoratet	Namn enl. 2:a Direktoratet
Drömsändning	Drömskapande
Förvirra	De babblande idioternas hymn
Sömn	Vansinnesvaggvisa
Vansinnesdans	Muawijhes oemotståndliga dans
Vansinnesvind	Intighetens vansinnesvind

SEMAIS GÅVOR

Namn enl. 1:a Direktoratet	Namn enl. 2:a Direktoratet
Besättelse	Semais själagrepp
Hjärnkontroll	Total dominans
Hjärnsmälta	Hjärnsmälta
Illusion	Minnesförvändelse
Svepning	Oändlighetens mörka dimma

ALGEROTHS GÅVOR

Namn enl. 1:a Direktoratet	Namn enl. 2:a Direktoratet
Asymmetriskt flöde	Ljusutsläckaren
Bärsärkagång	Iskariotisk självmords-attack
De odödas portal	Grinden bortom döden
Den store erövrarens portal	Maktens oheliga portal
Det mörka läkandets portal	Svart purifikation
Dimensionsförvrängning	Mörk bannlysning
Distortion av fiende	Inträde i den oändliga smärtans valv
Distortion av föremål	Materiell härdsmälta
Distortion av själ	Korruptorernas åkallan
Distortion	Protontransformation
Dödsflöde	Flöde av bråd död
Eldsflöde	Invärtes antändning
Frammana	Frambringaren av mörkrets redskap
Fruktans portal	Fruktans portal
Fräta	Störtflod av frätande död
Fängsla	Bannlysning från de kända planen
Gycklarnas förvrängning	Gycklarnas förvrängning
Jordchock	Jordchock
Köldflöde	Kyla från oändligheten
Nekrovisuell Länk	Nekrovisuell länk
Personlig distortion	Inre ofrid
Svart portal	Svart portal
Sönderkokning	Invärtes sönderkokning
Teleportering	Stygn genom tid och rum
Vansinnesflöde	Vansinnets stig
Åkalla apati	Bestialiskt obegär
Åkalla död	Själens uppslukare
Åkalla fasa	Apokalyptisk terror
Åkalla lojalitet	Tvivlets frukter
Åkalla smärta	Mörkrets oheliga smärta

DEMNOGONIS GÅVOR

Namn enl. 1:a Direktoratet	Namn enl. 2:a Direktoratet
Animera död	Demnogonis oheliga återupväckelse
Deformation	Vedervärdighetens skalv
Förruttnelse	Förruttnelsens andedräkt
Infektion	Ohelig pest
Tidens tand	Tidsförruttnelse

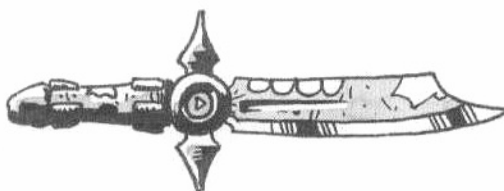
ILIANS VARELSER



Även om Ilian i större utsträckning än sina uppseendeväckande bröder litar till mer subtila metoder i sin strävan att underkasta mänskligheten den Mörka Själens styre, behöver hon likväl vissa varelser i sin tjänst. Bara ett fåtal av dessa monstruösa varelser har setts av människor utanför Iliankulten, och då är det vanligtvis bara högt uppsatta Kättare (femte graden eller högre) som ges möjlighet till detta. De utanför kulterna som lyckas träffa på någon av Ilians varelser (och faktiskt inser vad det är de står inför) överlever sällan det inträffade.

Ilians varelser återfinns sällan på slagfältet – det är en ära som vanligtvis överlåts till Algeroth och hans likar. Därav följer att Ilian knappast kan sägas leda någon militär del av den Mörka Legionen. I sällsynta fall kan hon dock låta sina underlydande, särskilt Nefariterna, underställas Algeroths arméer – men då väntar hon sig vanligen någonting i utbyte.

Det enda undantaget från denna regel är när något av hennes citadell har upptäckts, då Ilians underlydande kan återfinnas i ganska stora skaror. Oftast är dessa Mörka Legionärer dock bara beredda att utkämpa fördröjande strid medan de främsta kultmedlemmarna utrymmer citadellet. Ilians arbete bygger trots allt på planer vävda i hemlighet – på hemliga platser. När dessa avslöjas anser hennes efterföljare oftast att det är bäst att helt enkelt överge sina nuvarande position för att få möjlighet att fortsätta Förvridandet vid ett senare tillfälle.



VARELSER

Varelserna inom den Mörka Legionen beskrivs på det sätt som visas nedan. Se avsnittet "Framslagning av Rollperson" i *Grundreglerna* för vidare upplysningar

FÖRFLYTTNING: Rörelseförmåga i rutor/handling och meter/minut.

SB: Varelsens Skadebonus.

HANDLINGAR/SR: Antalet handlingar varelsen kan utföra varje SR.

UNDVIKA/PARERA: Varelsens FV i Undvika och Parera.

KP och RUSTNING (RF): I tabellen anges varelsens kroppspoäng, rustning och rustningsvärde för varje enskild kroppsdel.

ATTACKER: Varelsens naturliga vapen (använd "Strid FV") och dess skada (om denna inte nämns någon annanstans). Ordningen anger på vilket sätt varelsen helst attackerar – helst med det först nämnda vapnet, därefter med det andra, etc.

EXPERTISOMRÅDEN: Varelsens ungefärliga FV inom de olika Expertisområdena. "Strid 15" innebär vanligtvis att varelsens FV i relevanta Stridsfärdigheter ligger mellan 12 och 17.

MÖRKA GÅVOR: De Mörka Gåvor varelsen besitter. Här anges specifika Gåvor som du kan ersätta med andra om du så önskar.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Eventuella unika specialförmågor varelsen har.



PÅ VÄG UPP?

Direktör Hogan steg in i hissen med ett nöjt leende på läpparna. Hisskötaren kände omedelbart igen honom och startade deras färd mot stjärnskrapans översta våning. Det fanns inte många i San Dorado som inte kände igen Hogan, och hisskötaren hade under sex år nu forslat honom till och från hans takvåning.

Medan hissen steg upp genom nattluften såg Hogan ut genom glasröret som den likaledes genomskinliga hissen steg upp genom. Stadens ljus gnistrade framför honom som diamanter på svart sammet i en juvelerarmonter. I väster såg han de sista ljusstrålarna från solen som snabbt sjönk ned bakom horisonten medan mörkret växte sig starkare. I öster lystes den mörknande himlen upp av stadens ljus nedanför honom.

ILIAN

Intighetens Härskarinna är känd under många namn: Mörkrets Förstfödda, den Mörka Själens älskarinna, det Eviga Eländets furstinna, den Stora Förförerskan och Mörkrets Härold. Hon uppvisar lika många ansikten som namn och kan uppträda i vilken skepnad som helst. Faktum är att hon kan uppträda som ett antal skilda individer på en och samma gång, alla i egna skepnader och egna personligheter.

Det fåtal varelser som mött Ilian och kommit levande därifrån med såväl förstånd som själar intakta berättar om en underskön varelse, vars isande kyla inte förmår dämpa den lusta hon väcker i de som sett henne. Hon är den fysiska manifestationen av den absoluta makten i kosmos, och av en eller annan anledning lustar alla efter henne.

Hon har rykte om sig att vara mäktig nog att

			KP	Rustning (RF)
STY	175			
INT	250	Huvud	25	lämplig (20+)
SMI	40	Arm	50	lämplig (20+)
FYS	175	Mage	50	lämplig (20+)
PSY	300	Ben	51	lämplig (20+)
PER	250	Bröst	51	lämplig (20+)

FÖRFLYTTNING: 15/1200
SB: +18
HANDLINGAR/SR: 20
UNDVIKA/PARERA: 20

ATTACKER: Samtliga närstrids- och eldhandvapen med 1T6 gånger den normala skadan.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 20, Eldhandvapen 20, Kommunikation 50, Rörelse 20, Teknik 20.
MÖRKA GÅVOR: Samtliga.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Ilian kan använda sig av samtliga mönsters Mörka Gåvor, även de som inte är tillgängliga för hennes lärjungar (de övriga Apostlarnas mönster). Hon kan ögonblickligen använda vilken kraft som helst, var som helst – också de krafter som normalt måste åkallas i ett tempel eller i många tillbedjares närvaro. Hon är den ande som dyrkas i dessa tempel och den totala summan av alla de som tillber henne. Var hon än befinner sig finns ett Förförelsens tempel, och hon har styrka och makt nog att på egen hand åkalla vilken Gåva som helst utan några tillbedjares hjälp.

- Ilian kan när som helst hon önskar förändra sin storlek och form. Hon föredrar vanligen att uppträda som en jättelik kvinna, men kan förvandla sig till normal människostorlek, i manlig eller kvinnlig form, beroende på vad situationen kräver. Den enda gemensamma nämnaren i hennes många utseenden är hennes uppseendeväckande kyla och enastående skönhet.
- Ilian kan tala genom samtliga sina statyer i hennes citadell och tempel. Genom att rikta sin viljekraft mot en viss Nefarit eller Iliankättare kan hon se genom den varelsens ögon och höra med dess öron. Bara i sällsynta fall skulle hon göra sig detta besvär med en Kättare av lägre grad än fem. Hon är instinktivt medveten om samtliga sina tillbedjare, och om någon gör något för att förtjäna hennes uppmärksamhet kommer det genast till hennes kännedom. Ilian är dessutom förmögen att besätta den kropp genom vars ögon hon för tillfället studerar världen, vilket slutar med döden för den kropp som hedrats på detta sätt. Det är få ting, levande eller döda, som är kapabla att inrymma en så fruktansvärd kraft som Ilians.
- Eftersom allt bruk av den Mörka Symmetrin kommer via Ilian kan hon förära bruket av vilken Mörk Gåva som helst till vilken varelse som helst. Detta kan vara både för gott eller bara för en begränsad tid, i enlighet med hennes vilja. Hon kan på motsvarande sätt frånta vilken individ som helst eller grupp av individer dessa Gåvor – till och med hennes Apostlabröder. Den Mörka Symmetrins hela kraft genomströmmar henne, och hon har absolut kontroll över vem som ska föräras bruket av Mörka Gåvor. Det är denna kraft som hennes bröder fruktar allra mest.
- Ilian kan tack vare sitt bemästrande av tid och rum faktiskt befinna sig på ett antal olika platser på en och samma gång. Ett av hennes jag vistas permanent på Nero, där hon övervakar sina förrädiska bröder och har överinseende i deras planer för den Mörka Själens räkning. Ett annat av hennes jag återfinns alltid i Intigheten, där hon ständigt samspråkar med sin älskare, självaste Mörka Själen. Ett tredje jag vidmakthåller ständigt den Vilda Jakten, där de själar som försökt stå emot henne eller den Mörka Själen plågas i evigheters evighet. Ytterligare ett jag sägs ströva omkring i mänsklighetens världar, där hon dykt upp varhelst hon behövts för att försvara Mörkret. Skulle någon av dessa kroppar förstöras får detta inte någon som helst effekt på de övriga, och samtliga kroppar kan med en försumbar ansträngning ersättas.

besanna vilken önskan som helst, men detta är inte helt sant. Om så hade varit fallet skulle hon vid det här laget utan tvivel ha överlämnat mänskligheten till den Mörka Själen. Å andra sidan är det fullt möjligt att hon bara leker med mänskligheten, leker med oss för att roa sin Mörke herre. Av vilka andra skäl skulle hon annars låtit bli att krossa oss?

Ilian är hur som helst gott och väl förmögen att förverkliga flertalet jordiska lustar – det är bara frågan om att lyckas övertala henne. Det är också därför mänsklighetens alla missnöjda flockas till hennes tempel och andäktigt lyssnar till henne då hon talar till dem. Hon låter sig dock inte dyrkas av vem som helst, utan tar bara emot dem hon bedömer kan vara henne till hjälp. De övrigas stängs ute eller, om de är för påstridiga, kastas ut i den Vilda Jakten.

Ilian residerar tillsammans med sina bröder på Nero. Hennes egna fäste är känt som Förförelsens Citadell och är fyllt med förlorade och fördömda själar. Dessa tvingas utföra fruktansvärt depraverade handlingar inom ramen för Ilians eviga strävan efter att utforska människosjälen svartaste avgrunder. I hennes fäste finns miljontals själar, som alla plågas och ansätts av de legioner av Tempelväktare och Ilians Barn de delar citadellet med. Det är en evigt föränderlig plats, och merparten av den återfinns i själva verket inte i vår, utan i en annan mörkare dimension där vår verklighets lagar inte verkar – såvida inte Ilian önskar det.

UTSEENDE. Även om Ilian kan vara vad som helst för vem som helst föredrar hon den mäktiga gestalt som oftast återfinns på de statyer som fyller hennes tempel. I denna skepnad är hon dryga tre meter lång, vilket i jämförelse med hennes bröder inte är någon längd att skryta med – men hon kan omedelbart växa till vilken längd hon än önskar. Hon är en personifiering av natthimlens skönhet: kall och avlägsen, men ändå vördnadsbjudande i sin storlek och makt. Hennes kritvita hy står i skarp kontrast till det långa hår, svart som Intigheten mellan stjärnorna, som böljar ned till hennes höfter. Hennes ansiktsdrag är perfekta, som om de hade mejslats ut i finaste marmor, och i hennes ögon syns den yttre rymdens evighet. Hennes dräkt är även den svart som djuprymden, och smyckas endast av de mystiska symboler som är synonyma med hennes makt.

ILIANS BARN

Ilians Barn är en ras med extradimensionellt ursprung, som nu för evigt underställt Ilians vilja. De tjänar henne på alla de sätt hon vill eller önskar, och kilar outtröttligt fram och tillbaka inom och mellan hennes citadell och tempel. De tjänstgör som de perfekta underhållsarbetarna, hängivna arbetet med att reparera och underhålla Ilians byggnader och tillgångar. De bär ständigt med sig nekroteknologiska verktyg i sina smutsiga segelduksvästar, alltid beredda att hjälpa till.

Fastän Ilian på det stora hela undviker Algeroths Mörka teknologi har hon funnit valda delar av den (som vapnen) vara ovärderliga i hennes arbete. Samtidigt som hon ogärna skulle se att hennes tillbedjare eller Tempelväktare bekymrade sig med sådant som att hålla utrustningen i perfekt skick är hon helt nöjd med att låta hennes Barn sköta den saken.

Därför uppvisar också många Ilians Barn tecken på Degenerering som man normalt inte ser hos Iliankättare. Eftersom de hur som helst ändå aldrig skulle släppas in i människans samhällen tolererar Ilian detta hos sina Barn, trots att hon avskyr det hos sina övriga anhängare.

Ilians Barn tycks fungera som någon sorts myrsamhälle där alla på något underligt sätt är i samklang med varandra. Det finns två skilda förklaringar till detta fenomen. En möjlighet är att de helt enkelt inte besitter någon egen vilja, utan helt och hållet styrs av Ilians vilja. Det kan också vara så att Barnens märkliga sätt att kommunicera möjliggör ett ytterst välkoordinerat och effektivt samarbete, som har gett upphov till illusionen av något slags telepatisk förening. Den senare teorin verkar mer trolig, men när det gäller den Mörka Legionen kan man aldrig vara säker på någonting.

UTSEENDE. Ilians Barn är småvuxna, oftast kortare än en meter. De ser ut som knubbiga och deformerade människobarn, och skulle nästan kunna sägas vara söta om det inte var för att de är så totalt perverterade av Mörkret. Deras armar är gott och väl dubbelt så långa som deras ben, och vore det inte för att de ständigt bar på någonting skulle deras knogar släpa i marken. Slangar ormar ut ur deras alltför stora huvuden och länkar deras hjärnor till deras förvridna nervsystem, vilket gör dem snabba och smidiga trots deras klart vanskapta kroppar.

Ilians Barn samtalar ständigt med varandra och sig själva (även när inga andra Barn finns i närheten) med ett gällt och tjutande kacklande som snart går en på nerverna. Det som för oss människor uppfattas som ett meningslöst tjatter tycks i stället vara ett sofistikerat sätt att snabbt överföra komplicerade idéer och begrepp. Man har till och med myntat teorier om att deras gälla pipanden skulle vara en form av fladdermusradar som Barnen använder som en sorts sjätte sinne för att bättre förstå de mekaniska och nekroteknologiska maskiner de arbetar med.



I limousinen på väg hem från kontoret hade han på radionyheterna hört hur vattenbristen orsakat upplopp i frilansarkvarteren. Bränderna i öster var det tydligaste tecknet på det kaos som härskade där.

Hogan skrockade för sig själv. Det var han själv som med hjälp av ett fruktansvärt resursslöseri hade arrangerat vattenbristen, men det var nu bara ännu ett i raden av missdåd som kunde läggas på den nu fortfarande kallnande Walter Philsok. Sedan hade han kontaktat några vänner inom den lokala avdelningen av Semaikulten. Det krävdes inte någon större ansträngning från deras sida för att tända upploppets första gnista och sedan blåsa på glöden till dess den vuxit till det vrålande inferno som nu hotade att sluka hela den Gamla stadsdelen av San Dorado.

"En vacker kväll."

Hogan vände sig förvånat mot hisskötaren. Under de sex





år de hade känt varandra, om än bara till utseendet, hade hisskötaren inte sagt mer än en handfull ord till Hogan.

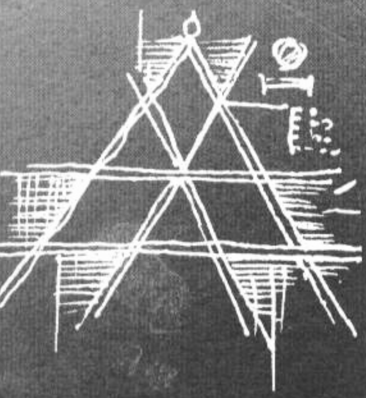
"Ja, visst är det", svarade Hogan och förvånades över att han förvånats.

"Visst är mörkret vackert?" fortsatte den bleke gamle mannen och grinade upp mot honom.

Hogan såg tillbaka ut genom glaset och ned på marken som försvann långt ned under dem och fann sig dela gubbens leende. "Det håller jag verkligen med om. Det är härligt att leva en kväll som den här."

Så hördes med ens en ny röst i hissen. "Och minst lika härligt att döda." Den underligt bekanta och välljudande rösten påminde inte om någon mänsklig stämma som Hogan någonsin hört.

Han snodde runt, men det hade inte på något mirakulöst sätt tillkommit någon i hisskorgen. Gubben var hans enda sällskap. Så log hisskötaren brett mot honom, men i stället för gulnade och misskötta tänder syntes nu en skog av huggtänder.



			KP	**Rustning (RF)**
STY	5			
INT	14	Huvud	3	ingen (0)
SMI	12	Arm	5	ingen (0)
FYS	5	Mage	5	ingen (0)
PSY	10	Ben	6	ingen (0)
PER	3	Bröst	6	ingen (0)

FÖRFLYTTNING: 3/175
SB: –1
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: —

ATTACKER: Närstrids- eller eldhandvapen, vanligen Barnskallra eller Mikatch.

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 8, Eldhandvapen 9, Kommunikation —, Rörelse 9, Teknik 15.

MÖRKA GÅVOR: Frambringaren av mörkrets redskap, Ilians hjälpande hand

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Ilians Barn kan med hjälp av sitt radarsinne se i fullständigt mörker.

KRIGSHUND

Krigshunden är en best med många aspekter. I likhet med sin Mörka härskarinna kan dessa varelser ändra skepnad som de vill, fastän de har ett mycket mer begränsat urval. I sin (o)naturliga form är de enorma mördarbestar, förmögna att på några ögonblick slita en människa i stycken. De ses dock sällan i denna form, förutom i Intigheten där de utgör merparten av Ilians Vilda Jakt och spårar upp och sliter sönder de stackars hjälplösa själar som förlorat sin härskarinnas gunst.

I människornas värld förvandlar sig Krigshundarna till synbarligen helt normala hundar av så gott som vilken ras som helt. Samtliga har sin särskilda ras de förvandlar sig till, och denna är oftast helt oberoende av deras sanna form. Den mest vildsinta medlemmen av den Vilda Jakten kan exempelvis återfinnas i sin alternativa form som en pudel eller chihuahua.

Detta gör dock inte Krigshunden mindre värd i Ilians eller flockens ögon. Ju oskyldigare varelsen ser ut, desto lättare är det för den att slinka in i hushållen kors och tvärs över mänsklighetens planeter. Ett stort antal av de vilda hundar som många människor tagit hand om eller bara sett stryka omkring på gator och i gränder är i själva verket Krigshundar som spionerar på dem för Ilians räkning.

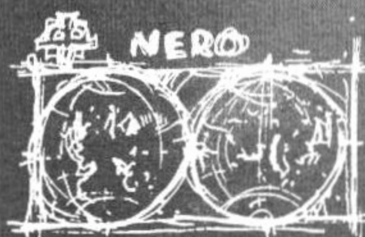


Vid Kardinalen!" Det var mer än trettio år sedan Hogan sist satte sin fot i en Katedral, men gamla vanor släpper inte taget så lätt. Horn sköt ut från gubbens huvud samtidigt som kroppen växte sig större, huden slätades ut och dragen förskönades. Plötsligt hade hisskötaren förvandlats till en kvinna, iskall och högdragen i all sin skönhet.

"Jag trodde du hade lämnat den gamle dåren bakom dig", skrattade varelsen skälmskt. Så mindes Hogan med ens var han hade hört den rösten förut, och han hade haft rätt. Det var inte en människas röst.

"Rikada!" Hogan hade visserligen aldrig träffat Nefariten förut, men kände likväl genast igen henne. Bakra, Ilianprästen han rapporterade till, hade beskrivit henne åtminstone dussinet gånger – men han hade verkligen inte lyckats göra varelsen rättvisa.

Huggtänder och horn till trots kände Hogan hur han upptändes av åtrå till Nefariten. På många sätt förkroppsligade hon ju också allt det han drömde om hos en kvinna. Förutom hennes mer uppenbara fysiska attraktionskraft – henns fulländade kurvor, porslinsvita hy, rosenröda läppar – besatt hon ju det han åtrådde mest här i världen: makt.





Han lyckades förvånansvärt snabbt återhämta sig från chocken över att plötsligt stå inför den Nefarit som självaste Bakra rapporterade till, att hon delade hiss med honom, att hon stod på den plats där hisskötaren stått ögonblicket innan. Gubben var med all säkerhet död, men det bekymrade inte Hogan det minsta.

Han föll ned på ena knät och bugade sig. "Vad har jag gjort för att förtjäna denna ära?"

Hissen genljöd av Rikadas mjuka skratt. "Utmärkt, direktören! Jag älskar att se män kravla i stoftet, det gör mig gott. Res er nu."

Hogan visste genast med sig vad han borde säga. "Varmed kan jag stå till tjänst, min dam?"

Nefariten log mot honom, och hans hjärta smälte. "Ni är verkligen bra – en utmärkt lismare." Så mörknade hen-

Somliga av flockens lägre medlemmar uppträder som mastiffer eller andra stora hundar, vilket gör det svårare för dem att ta sig in i de små hålor merparten av mänskligheten kallar "hem".

UTSEENDE. I sin naturliga form är Krigshunden ett massivt, hundliknande rovdjur. De är 150 centimeter i mankhöjd, väger upp emot 200 kilo och har ett gap fyllt med flera rader av långa, vita, rakbladsvassa tänder – däribland fyra huggtänder på minst 15 centimeter. Deras pälsar (som döljer en stenhård hud) skimrar med Intighetens färg, som av och till kan brytas upp av ett stjärnfält över deras ryggar. Ju fler stjärnfält en Krigshund har, desto mäktigare är den. Flockledarnas pälsar täcks nästan helt och hållet med egna galaxer.

I sin alternativa form kan Krigshundar se ut som snart sagt samtliga av människan kända hundraser. Man har dock aldrig sett någon Krigshund i skepnad av en terrier, och därför favoriseras denna hundras av Ljusälskande medborgare.

Värdena nedan gäller Krigshundar i sin naturliga skepnad.

			KP	Rustning (RF)
STY	18			
INT	7	Huvud	4	hud(3)
SMI	15	Arm	7	hud(3)
FYS	20	Mage	7	hud(3)
PSY	16	Ben	8	hud(3)
PER	15	Bröst	8	hud(3)

FÖRFLYTTNING: 4/275
SB: +2
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 5

ATTACKER: Bett (1T6+2) och klor (1T6 för varje som når målet; vanligtvis bara två, men mot fiender som är större än människor kan alla fyra användas).
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 20, Eldhandvapen —, Kommunikation 10, Rörelse 18, Teknik —.
MÖRKA GÅVOR: Resa genom dimensionerna

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Krigshundar kan se i fullständigt mörker, varvid deras ögon glöder ondskefullt röda. När de en gång snappat upp en själs doftspår (som återfinns på den kropp själen en gång befann sig i) kan de spåra den genom snart sagt vilken terräng som helst så länge spåret inte är äldre än 24 timmar.

TEMPELVÄKTARE

Ilians Tempelväktare är hennes elitstyrkors fotsoldater. Ilian har inte några reguljära Legionärer, den kanonmat som fyller hennes bröders led. Hon litar i stället till en liten, rörlig och ytterst effektiv styrka bestående av Tempelväktare. Dessa har oftast till uppgift att bevaka hennes tempel och citadell, men vid sällsynta tillfällen sänds de även ut för att ta del i någon strid Ilian anser är viktig.

Tempelväktarna leds av en Högre Tempelväktare, särskilt mäktiga Tempelväktare som har stigit i graderna till dess att Ilian befordrat dem till att leda sina likar. Detta är den största ära en Tempelväktare kan uppnå, och konkurrensen om de fåtaliga befälsposterna är stenhård. De Högre Tempelväktarnas värden visas nedan inom parenteser.

Tempelväktare bär enorma, spikförsedda hjälmar, där spikarna fungerar som ett slags antenner för deras Mörka krafter. Till skillnad från flertalet medlemmar av den Mörka Legionen tycks Tempelväktarna vara frivilliga inom Mörkrets horder. De lever för att sprida förödelse bland människor, och ju mer oskyldiga dessa är, desto bättre!

Tempelväktare visar inte tillstymmelse till fruktan på slagfältet. De tar aldrig skydd, utan litar fullt och fast till sina rustningar och vapen – de marscherar helt enkelt oförtrutet vidare mot sina fiender och fortsätter marschera och strida tills dess att motståndarna nedkämpats till sista man.

UTSEENDE.
Tempelväktare är cirka 2,5 meter långa och väger omkring 175 kilo med all sin rustning. Ingen har någonsin sett en Tempelväktare utan rustning, så man kan bara gissa sig till hur de ser ut under sin massiva utrustning. De tycks åtminstone till del vara mekaniska, och litar till Ilians Barn för underhållet av de icke-organiska delarna. Deras hjälmar, rustningar och uniformer är vanligtvis helt svarta och täckta med stjärnor som en påminnelse om den Intighet deras härskarinna kallar sitt hem.



			KP	Rustning (RF)
STY	19 (21)			
INT	10 (12)	Huvud	3	plåt (10)
SMI	15 (17)	Arm	6	plåt (6)
FYS	21 (23)	Mage	6	plåt (7)
PSY	12 (17)	Ben	7	plåt (6)
PER	24 (27)	Bröst	7	plåt (7)

FÖRFLYTTNING: 4/275
SB: +2 (+3)
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 8 (9)

ATTACKER: Tempelväktarsvärd eller Tempelväktarklubba.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 15, Eldhandvapen 15, Kommunikation 11, Rörelse 16, Teknik 8.
MÖRKA GÅVOR: Mörk omfamning.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Tempelväktare kan uppfatta vågor av smärta och fruktan på upp till 50 rutors/75 meters avstånd. Deras uppfattningsförmåga är så skarp att de kan urskilja enskilda individer, vilket gör att de klart kan utläsa en strids ebb och flod. De kan dessutom ana när någon tänker förorsaka smärta (på samma avstånd), vilket gör dem till perfekta tempelvakter då de kan skilja den smärta Kättare åsamkar andra från de som tänkt ~~sig~~ att skada Ilians tillbedjare. Tempelväktare har dessutom mörkersyn.

nes ansikte, och i hans ögon var det som om någon hade sträckt sig upp och släckt själva solen. "Men det är dock inte skälet till att jag kommit."

Hogans leende dog med ens bort, och han kände hur en iskall hand grep om hans hjärta och plötsligt darrade han till av skräck.

Nefariten log återigen mot honom, men nu lockade det bara fram en isande känsla i

TRIANGULERADE TEMPELVÄKTARE

Den förste Tempelväktare Ilian förde till vårt existensplan var en mystisk varelse vid namn Karak. Dryga tre meter lång var han den perfekta korsningen av organisk vävnad och artificiella förbättringar, kall och beräknande men samtidigt ändå vildsint och oslipad. I Ilians ögon var detta monster den skönaste varelse hon stött på under sina århundraden av färder genom Intigheten. Hon förhäxade honom omedelbart, och gav sig därefter genast iväg för att göra detsamma med resterande krigare från hans värld.

Sedan dess har Tempelväktarna utgjort en värdefull tillgång under Ilians del av det Mörka Korståget. Karak har utkämpat många strider och drabbat många stridszoner för hennes räkning.

Det var ofrånkomligt att tidens gång på vårt plan (vilket för Tempelväktarna är främmande), skulle komma att få långtgående effekter på Karak och hans bröder. Sjukdomen blev känd som Tempelväktarnas Förbannelse.

Förbannelsen är en degenererande effekt som endast visar sig hos Tempelväktare som levt på vår existensplan i flera år. Först är de så inställda på strid att ingenting annat har någon betydelse, de blir fixerade vid strid och krig. Sedan muterar deras kroppar till ett bärsärkarraseri, och den maskinella delen av dem skapar i stigande takt fler och fler nya uppfinningar tänkta för krig. I sjukdomens senare fas





hans bröst. "Nej", sade hon, "du är inte någon dåre. Enkelt uttryckt har du på senare tid varit en smula för aktiv. Du har tilldragit dig uppmärksamhet, fel slags uppmärksamhet – Brödraskapets uppmärksamhet."

Rikada stoppade hissen. "Inkvisitorer väntar i er lägenhet, och om jag lät hissen nå upp till er takvåning skulle de ha gripit er innan dörrarna ens hunnit öppnas helt. Det kan vi naturligtvis inte tillåta."

Hogan suckade lättat – han hade väntat sig något mycket värre. "Jag tackar er. Ilian är vis som vakar över sina barn."

Hogans lättnad förbyttes med ens i avgrundsdjup fasa när Nefariten brast ut i ett isande gapskratt. "Ni har väl ändå tillhört Iliankulten alltför länge för att tro att ni ska kunna komma oskadd ur detta. Vilket övermod!" Hon smekte

har Tempelväktaren muterat så långt att de inte längre mäktar röra sig, än mindre att döda.

Tempelväktare som lider av Förbannelsens bärsärkstadium är inte längre perfekta vakter, eftersom de slår ihjäl varandra om de för minsta ögonblick lämnas ensamma. Lyckligtvis passar de enastående för anfallsstyrkor.

För att göra det bästa av Förbannelsens effekter har Ilian konstruerat det Triangulära Hjulet, ett av hennes få riktiga verktyg för öppet krig. Det är en fruktansvärt mäktig Mörk anordning, och den liknar ett enormt och urgammalt hjul med ekrar, där Ilians symbol tjänar som nav.

Hjulet är närmare 1,5 kilometer i diameter, och i dess inre ligger Tempelväktarna i stasis för att hålla deras Förbannelse i schack. När Ilian så vill (vilket hon bara gör i de mest desperata eller passande situationerna) dyker det Triangulära Hjulet på magisk väg upp från Intigheten och kastar sin skräckinjagande skugga över slagfältet. Sedan strålas grupp efter grupp av bärsärkar till Tempelväktare ned i ett magnifikt ljussken som efterlämnar ett brännmärke i form av Ilians symbol på marken.

Den stora merparten av Hjulet inhyser Karaks ursprungliga trupp, samt några av de senare korsningarna. I navet finns Karak Väktaren – enligt Ilian var det bara passande att den förste bärsärken också blev den som vakade över sina förbannade bröder.

Värdena för Triangulerade Högre Tempelväktare visas nedan inom parenteser.

UTSEENDE. Hjulets soldater är gamla och illa underhållna. Deras ursprungliga färger gick i rött och svart, men har under århundradena bleknat betydligt. Tempelväktarna har föga eller inget intresse av att tvätta eller byta sin utrustning.

Somliga av Tempelväktarbärsärkarna skiljer sig i hög grad utseendemässigt från de övriga, vilket har sin grund i Förbannelsens muterande processer. Många bär hjulets symbol inristad på sina rustningar, och de går oftast ut i strid beväpnade med en Kratach och en Tempelväktarklubba.

			KP	Rustning (RF)
STY	22 (24)			
INT	3 (5)	Huvud	3	plåt (10)
SMI	10 (12)	Arm	6	plåt (7)
FYS	23 (25)	Mage	6	plåt (8)
PSY	5 (10)	Ben	7	plåt (7)
PER	26 (29)	Bröst	7	plåt (8)

FÖRFLYTTNING: 4/275
SB: +3
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 5 (6)

ATTACKER: Kratach och Tempelväktarklubba.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 15, Eldhandvapen 15, Kommunikation 3, Rörelse 16, Teknik 3.
MÖRKA GÅVOR: Mörk omfamning.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Triangulerade Tempelväktare har, precis som deras kusiner som ännu inte drabbats av Förbannelsen, förmågan att känna av smärta – men de är oförmögna att analysera sina intryck. I stället anfaller de bara allting i sin väg, och finns inget annat att anfalla, kastar de sig ofta över varandra. Triangulerade Tempelväktare har dessutom mörkersyn.

KARAK VÄKTAREN

Karak har genom åren förlorat merparten av sitt förstånd, men hans listiga och kyliga sätt skiner fortfarande igenom. Karak besitter fortfarande förmågan att använda Mörk Symmetri, men den bleknar i jämförelse med de krafter han en gång hade. Karaks krigiska natur har lett till en mängd helt unika mutationer, och oavsett hur mycket Karak än kan ha muterat genom århundradena är han fortfarande en väldigt imponerande syn på slagfältet.

UTSEENDE. Karak är dryga tre meter lång, och hans spikförsedda axelskydd får honom att se nästan lika bred ut. Hans kropp täcks av en dräkt som döljer merparten av hans deformiteter. Från hans rygg skjuter sex stora och rökbolmande rör ut, hans vänstra arm har helt ersatts med ett stort vapen och ett mindre vapen skjuter fram ur höger underarm.

STY	26		**KP**	**Rustning (RF)**
INT	9	Huvud	3	plåt (12)
SMI	13	Arm	6	plåt (10)
FYS	27	Mage	6	plåt (10)
PSY	38	Ben	7	plåt (10)
PER	30	Bröst	7	plåt (10)

FÖRFLYTTNING: 4/275
SB: +4
HANDLINGAR/SR: 6
UNDVIKA/PARERA: 8

ATTACKER: Blastmaker handkanon och Heavyfire autokanon.
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 18, Eldhandvapen 18, Kommunikation 3, Rörelse 18, Teknik 3.
MÖRKA GÅVOR: Ilian flammande pansarnäve, Mörk omfamning, Återvändo till Mörkret, Avvärjande av Mörk Lycka, Tidshål.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Karak har, precis som de Tempelväktare som ännu inte drabbats av Förbannelsen, förmågan att känna av smärta – men han är oförmögen att analysera sina intryck. I stället anfaller han bara allting i sin väg, och finns inget annat att anfalla, kastar han sig över sina underlydande. Karak har dessutom mörkersyn.



lätt över hans skäggiga kind. "Och så snabbt det bleknar."

Hon grep tag om Hogans hals. "Nej!" kved han. "Jag har varit trogen! Jag har gjort allt ni bett mig om, och mer än så!"

Rikada grinade mot honom och lyfte honom över sitt huvud, en hand om strupen, en i skrevet. Hans ansikte blev rödare och rödare. "Ni har hittills varit exemplarisk i er tjänst – annars hade ni naturligtvis redan varit död."

Hon vände sig om så att hans alltmer utstående och ansträngda ögon såg ut genom hissens glasade baksida. Av solen syntes inte längre minsta skymt. Natten härskade enväldigt, och bröts bara här och var upp av de ynkligt små ljus mänskligheten tänt till skydd mot Mörkret, samt de växande eldsvådor som i öster hotade att helt uppsluka den Gamla Staden.

"Jag kanske ska uttrycka mig så att en capitolier förstår: ni har blivit en belastning i stället för en tillgång, och det är dags att avskriva er!"

Rikada sköt ifrån, och Hogan brakade igenom glaset med ansiktet före.



BORTBYTING

Bortbytingar är unika inom Ilians Mörka Legioners led, i den bemärkelsen att de en gång varit människor. Dessa varelser inledde sina karriärer inom Ilians organisation som Kättare, och steg högre och högre upp mot den absoluta makten. Till sist nådde de alla en punkt i karriären då de var redo att genom metamorfos bli de humanoider som med viljekraft kan förändra sin färg och form.

De flesta Bortbytingar har varit högt uppsatta Kättare som blev avslöjade (eller på väg att bli avslöjade). Vanligtvis lämnas så misslyckade individer åt sitt öde i Brödraskapets ömma vård. De gånger detta skulle kunna skada Iliankulten kastas det stackars kräkets själ till den Vilda Jakten. I vissa sällsynta fall är Kättaren dock alltför mäktig eller värdefull för att släppas, och i dessa fall erbjuder man dem i stället att genomgå metamorfosen till en Bortbyting.



Om han hade haft turen med sig skulle han ha svimmat av smärta när näsbenet knäcktes, men nu skrek han i stället hela vägen ned.

Rikada följde honom med blicken tills dess att han en halvminut senare krossades mot den stenlagda trottoaren och drog två oskyldiga förbipasserande med sig i döden. Brödraskapet skulle helt enkelt anta att Hogan på något sätt fått veta att de avslöjat honom och därför valt den enklaste utvägen. Nefariten skrockade tyst för sig själv och återtog sakta den gamle gubbens skepnad.

"På väg ned", mumlade hon för sig själv.

Många Iliankättare frestas att avböja sådana erbjudande, eftersom de helst av allt vill vänta på ett eventuellt erbjudande om att få genomgå metamorfos till Nefarit, alla högt uppsatta Kättares yttersta dröm. Eftersom deras chanser att förvandlas till Nefarit dock dramatiskt minskats med tanke på att de avslöjats eller är nära att avslöjas – och eftersom alternativet är en fruktansvärt plågsam död – accepterar de vanligen erbjudandet.

Flertalet Bortbytingar används till att ersätta högt uppsatta personer inom megakorporationerna och Brödraskapet. Tjänstemannen eller styrelsemedlemmen i fråga kastas helt enkelt till den Vilda Jakten, varefter Bortbytingen tar offrets plats. På så sätt lyckas Ilian få in sitt folk på positioner som annars skulle ha varit stängda för dem.

UTSEENDE. Bortbytingar kan se ut som vem de vill. Allt de behöver för att se exakt ut som en viss person är ett fotografi av honom eller henne. Ett videoband är ännu bättre som källa, men det finns naturligtvis ingenting som kan ersätta ett möte med den man ska likna, så att man kan se deras sätt att tala och uttrycka sig.

Bortbytingar kan med viljekraft förändra sin längd upp till 30 centimeter samt gå upp eller ned 50 kilo i vikt. Hår, ögon och hud kan förändras till att reflektera samtliga kända färger (inklusive onaturliga färger) eller strukturer, och de kan förändra sina röster och anletsdrag med en enkel viljeansträngning. Bortbytingar kan till och med tappa lemmar och inom loppet av några minuter få dem att växa ut igen, eller få kläder att "växa" ut ur deras hud. De är kort sagt ypperliga spioner.

I pressade lägen kan Bortbytingar förvandla sig till stora och kraftfulla varelser, och de kan härda sin hud till att se ut som och fungera som en rustning.

			KP	Rustning (RF)
STY	20			
INT	15	Huvud	4	hud(7)
SMI	20	Arm	7	hud(7)
FYS	20	Mage	7	hud(7)
PSY	15	Ben	8	hud(7)
PER	15	Bröst	8	hud(7)

FÖRFLYTTNING: 4/275
SB: +2
HANDLINGAR/SR: 4
UNDVIKA/PARERA: 6

ATTACKER: Närstridsvapen eller eldhandvapen. De kan dessutom omforma sina lemmar till klubbor (1T6) eller klingor (1T6).
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 15, Eldhandvapen 15, Kommunikation 20, Rörelse 10, Teknik 10.
MÖRKA GÅVOR: Välj 2T6 Mörka Gåvor.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: En Bortbyting är en förklädnadernas mästare med Bluff-underfärdigheten Förklädnad till 20. Minska Bortbytingens chans att förkläda sig med -4 om denne bara sett ett foto av målet, men modifiera inte färdighetsslaget om rollpersonen sett videoupptagningar av målet. Lägg +2 till slaget om Bortbytingen haft möjlighet att träffa och samtala med personen, och lägg till ännu mer om Bortbytingen känt målet under en längre tid och haft möjlighet att utforska dess bakgrund.

VILD JÄGARE

Vilda Jägare är de extradimensionella varelser som rider ut med Ilian på hennes Vilda Jakt. De följer henne på mardrömslika Mörka Springare av nekrofierad vävnad och metall, och jagar utan pardon ned de själar som haft oturen eller oskickligheten att hamna i onåd hos Intighetens Härskarinna.

Ilians Vilda Jakt består av varelser på tre nivåer. Först och främst är naturligtvis Ilian, Jaktens Första Dam, som från en bakre position leder jakten och roat följer utvecklingen. Sedan följer de Vilda Jägarna på sin Mörka Springare, och på den tredje och lägsta nivån återfinns Krigshundarna som rusar fram i den Vilda Jaktens tät, ivrigt nosande i spåren efter den Vilda Jaktens byte.

De Vilda Jägarna är Ilians gunstlingar eftersom de förser henne med en evig förströelse, någonting som åtminstone ett av hennes jag kan fylla sin tid med. Jägarna syns aldrig i någon annan dimension än den egna, förutom möjligen i själva Intigheten. De hyser inget som helst intresse för köttsliga byten – de jagar och ringar in själar åt sin Mörka härskarinna, och misslyckas sällan med sitt uppdrag.

Denna främmande ras ser med stor stolthet på den Vilda Jakten, och anser det vara sin heliga uppgift att på detta sätt roa sin härskarinna. Det är en stor ära att väljas ut till den Vilda Jakten, och det är bara de i särklass bästa Vilda Jägarna som tillåts delta i denna eviga tillställning.

UTSEENDE. Vilda Jägare är cirka 2.5 meter långa och väger ungefär 100 kilo. De syns sällan annat än uppsuttna på sina Mörka Springare (värdena nedan utgår ifrån att de befinner sig på sin Mörka Springare. Jägarna är långa, smala, bleka och hårlösa, men det är sällan de påträffas utan de svärtade rustningar som från topp till tå är täckta av långa, rakknivsvassa spikar. Dessa förgrenar sig gång på gång, vilket gör att Jägarna snarast ser ut som brända, metalliska och ytterst rörliga träd.



Deras Mörka Springare är otroliga bestar. De rids som hästar, men om det skulle behövas kan deras dundrande hovar förvandlas till sylvassa klor, vilket får den brantaste sluttning att verka som vilken vanlig stadsväg som helst. De frustar eld från sitt monstruösa huvud, och deras grymma ögon glöder med samma sken.

			KP	Rustning (RF)
STY	25			
INT	13	Huvud	5	ingen (3)
SMI	17	Arm	9	plåt (8)
FYS	18	Mage	9	plåt (10)
PSY	20	Ben	10	plåt (8)
PER	18	Bröst	10	plåt (10)

FÖRFLYTTNING: 4/275
SB: +4
HANDLINGAR/SR: 6
UNDVIKA/PARERA: 10

ATTACKER: 2-H närstridsvapen eller eldhandvapen (Kratach). Mörk Springare (eld: 1T6; klor: 1T4+1 vardera).
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 18, Eldhandvapen 15, Kommunikation 6, Rörelse 16, Teknik 5.
MÖRKA GÅVOR: Välj 2T8 Mörka Gåvor
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Vilda Jägare har mörkerseende.



ILIANNEFARIT

Jämfört med Algeroth och de flesta av hennes övriga bröder har Ilian endast ett fåtal Nefariter i sin tjänst, och har därför inte delat upp dem i de klasser Algeroth har (t ex så finns inga Nefaritfurstar i Ilians tjänst). Hennes Nefariter är mer att likna vid Algeroths Nefarit-häxmästare, den Mörka Symmetrins vidriga mästare.

Med tanke på Ilians bindning till de krafter som den Mörka Själen förärar sina trogna efterföljare är det inte förvånande att hennes närmast underlydande koncentrerar sig mer på den Mörka Symmetrin än förstörelse för dess egen skull. Faktum är att det stora flertalet av Ilians Nefariter skriver under på hennes uttalade mening om att mänsklighetens världar till större delen bör lämnas intakta. Vad är det för mening med att öka sitt inflytande och sin makt om man inte har någon att använda kraften mot? Solsystemets ursprungliga invånare är som klippta och skurna för rollen som betrampade undersåtar.

Eftersom Ilian inte har så många citadell att förläna sina Nefariter, låter hon dem ofta ta tjänst vid de övriga Apostlarnas citadell. Detta är hennes bröder tacksamma för, eftersom Nefarit-häxmästare är sällsynta utanför Ilians led.

Ilian har ingenting emot att förse sina bröder med specialister på den Mörka Symmetrin, eftersom närvaron av dessa gör det möjligt för henne att hålla ett öga på sina syskons aktiviteter. Detta är naturligtvis också skälet till att Ilians Nefariter inte får tillträde till de känsligare delarna av de citadell de stationerats vid, men det hindrar dem inte nämnvärt i deras inhämtande av information.

Utan Ilians Nefariter skulle många citadell snart stå tömda på soldater. De Mörka Gåvor Nefariterna kan åkalla gör dem helt enkelt ovärderliga när det gäller att rekrytera nya trupper från de Mörka dimensioner som redan fallit under den Mörka Själen.

UTSEENDE. Ilian-nefariter är ofta de yppigaste och vackraste av sitt slag, som en spegling av sin härskarinnas kalla skönhet. Men deras skönhet kan inte på långa vägar när dölja det faktum att de förkroppsligar en ond törst efter makt – ändå har mer än en människa låtit sig förföras av deras löften.

Dessa Nefariter bär enkla tunikor täckta med de mystiska symboler Ilian själv föredrar. Rustningarna de bär ovanpå kläderna är iskalla och frostrimmade sedan de utsatts för rymdens intighet. Nefariterna bär aldrig hjälmar, utan

IONACHKT

BALKAZAR

KURZADA

föredrar att låta sina offer få se deras ansikten och känna djupaste fasa.

Förutom sin mer traditionella klädsel bär Iliannefariter levande kedjor som oupphörligt rasslar omkring dem. I strid använder Nefariterna kedjornas krokförsedda ändar till att snärja och slita itu sina offer.

BALKAZAR

Denna Nefarit är överbefälhavare för samtliga Ilians styrkor på Luna. Oavsett vilken position man innehar inom Iliankulten måste man böja sig inför Balkazars krav.

Det ryktas att Balkazar delar säng med en av Ilians många inkarnationer, vilket naturligtvis skulle vara en förklaring till hans otroliga inflytande över henne. Det är dock aldrig något tvivel om vem det är som bestämmer.

Balkazar är drygt 4 meter lång (vilket är långt även för att vara en Nefarit), och hans tre horn strålar nästan samman en halvmeter ovan hans huvud. Han har långt, böljande hår och är smärt och smidig – trots detta utstrålar han en högst påtagliga aura av fysisk styrka.

I sin mänskliga hamn är Balkazar chef för Capitol Bureau of Investigations Luna-avdelning, vilket gör att han åtnjuter mycket stor makt bland Lunas capitolier. Många av hans anhängare finns utspridda i hela CBI, vilket tillåter Balkazar att kunna mörklägga, om inte alla, så åtminstone merparten av Iliankultens aktiviteter på Luna.

IONACHKT

Denna varelse leder Ilians operationer på Merkurius, särskilt i Fukido. Det är turbulenta tider i den Fria Staden, vilket naturligtvis gör att det finns utmärkta möjligheter att ta sig makt snabbt. Rykten gör gällande att det var Ionachkt som tillsammans med Balkazar såg till att Capitol fick leasa större delen av staden i ett enda svep. Ingen av Nefariterna har någonsin förnekat dessa uppgifter.

Ionachkt är inte mer än 180 centimeter lång, vilket gör honom till dvärg bland Nefariter – till och med hans horn är korta och krökta. Kanske är det dessa "defekter" som är hans drivkraft och gör att han lyckas där andra av hans sort har misslyckats.

Ionachkt är berömd för sitt sinne för humor, något de som utsätts för hans skämtlynne (vanligen hjälplösa och oskyldiga individer) har svårt att uppskatta. Han tycker om att gillra fällor där offren snärjer in sig själva nästan uteslutande beroende på sina egna svagheter och brister. Han låter naturligtvis inte dessa saker komma emellan honom själv och den absoluta makten, men om han får en chans att öka sitt inflytande med stil kan man vara säker på att han gör det.

I människans värld är Ionachkt känd som Ruichi Hakamoto, förste rådgivare till Fukidos guvernör (för närvarande en Mishiman vid namn Tandata Kahuna, "Den Store Kahuna"). Ionachkt har sett många guvernörer komma och gå under sin tid i Fukido, och han har överlevt dem alla.



KURZADA

Denna sensuella Nefarit är en mästerlig förförerska, och i mänsklighetens mansdominerade värld använder hon sig av sin kvinnliga list för att ta skamgrepp på maktens män.

Kurzada är tre meter lång och är byggd som en kurvig kvinna, och henns hud är orörd av de mystiska runor som de flesta av hennes likar bär tatuerade över sina kroppar. Hennes horn ligger tillbakasvepta i det långa silvervita håret som bundits upp mellan spetsarna – hon är en ros med vassa törnen.

Kurzada leder en hemlig orden av lyxprostituerade kända som Magdalenorna, och hon använder sitt nätverk av dyra callgirls till att ta reda på alla skelett i korporationschefernas garderober (förutom hos Cybertronic, naturligtvis). Hemligheterna förblir väl bevarade tills dess att man behöver utpressa männen till att lyda Kurzadas order.

När Kurzada antar mänsklig form, vilket är ovanligt, maskerar hon sig som Pandorina, alla tiders mest legendariska bordellmamma. I sina yngre dagar var Pandorina känd för att vara älskarinna till några av den tidens mäktigaste män. Numera är hon dock en enstöring som föredrar att sköta affärsdelen inom världens äldsta yrke.

			KP	Rustning (RF)
STY	34			
INT	21	Huvud	5	ingen (3)
SMI	20	Arm	9	plåt (8)
FYS	18	Mage	9	plåt (10)
PSY	35	Ben	10	plåt (8)
PER	28	Bröst	10	plåt (10)

FÖRFLYTTNING: 4/275
SB: +4
HANDLINGAR/SR: 6
UNDVIKA/PARERA: 10

ATTACKER: Grepp (se nedan), Gåvor, 2-H närstridsvapen (ofta en Azogar), Levande Kedjor (1T6 attacker om 1T6 skada vardera).
EXPERTISOMRÅDEN: Strid 21, Eldhandvapen 15, Kommunikation 18, Rörelse 19, Teknik 14.

MÖRKA GÅVOR: Samtliga allmänna Mörka Gåvor liksom samtliga av Ilians Gåvor.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Om en Nefarit lyckas få grepp på motståndaren och därefter på Motståndstabellen slår offrets PSY med den egna, störtas den stackars satens själ ut i den Vilda Jakten. Nefariten har dessutom mörkersyn och kan inte känna smärta.



ILIANS RUSTKAMMARE



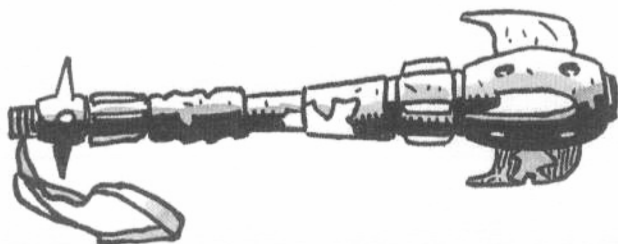
Eftersom Ilian inte är särskilt tekniskt begåvad har hon bara ett fåtal vapen som tagits fram särskilt för hennes anhängare, vilket blir särskilt uppenbart vid en jämförelse med hennes krigförande broder Algeroth. Samtliga dessa Ilians vapen är dock rena produkter av Mörker, och vad gäller Förvridningsfaktorer följer dessa samma regler som övriga vapen inom den Mörka Legionen (se *Algeroth* för ytterligare upplysningar angående Förvridning).



TEMPELVÄKTARSVÄRD

Ett Tempelväktarsvärd är en sågtandad bit stål som bringats i samklang med bärarens kropp. Det är knappast troligt att någon utomstående skulle kunna vidröra vapnet utan att genast Förvridas till en Iliankättare. Tvåhandssvärdet täcks helt och hållet av mystiska runor som utsöndrar en varm glöd och ett demoniskt sken då de dränkts i blod. Som namnet anger bärs dessa vapen endast av Ilians Tempelväktare.

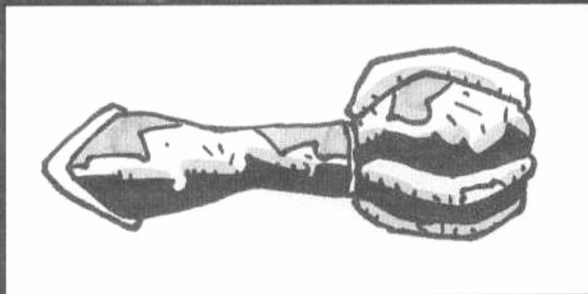
FÖRVRIDNINGSFAKTOR:	VIKT:	LÄNGD:	STY:	Skada (1H):	Skada (2H):
40	5	118	12	1T4+1	1T8+1



TEMPELVÄKTARKLUBBA

En Tempelväktarklubba är en vasstandad klump metall i ena änden av ett grovt skaft som bringats i samklang med bärarens kropp. Det är knappast troligt att någon utomstående skulle kunna vidröra vapnet utan att genast Förvridas till en Iliankättare. Det mäktiga krossvapnets skalle täcks av mystiska runor som utsöndrar en varm glöd och ett demoniskt sken då de dränkts i blod. Som namnet anger bärs dessa vapen endast av Ilians Tempelväktare.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR:	VIKT:	LÄNGD:	STY:	Skada (1H):	Skada (2H):
40	5	50	11	1T6	1T8



BARNSKALLRA

Detta märkliga vapen används av Ilians Barn, och som namnet anger ser det helt enkelt ut som en nekrofierad barnskallra. När skallran skakas skjuter den ut en mängd små rakbladsvassa nålar, och även om dessa inte gör någon vidare skada var för sig är de vassa och snabba nog att slå igenom rustningar som om de inte ens fanns (ignorera rustningars effekt). En enda träff är knappast tillräcklig för att döda en människa, men Ilians barn är sällan ensamma...

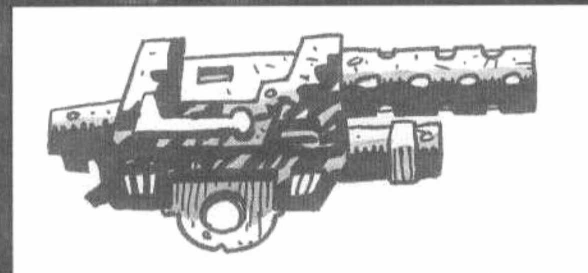
FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 5	V	L	SAL	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	Skada
	1	20	•	M	10/15	4	—		1T3



MIKATCH (SLANGBELLA)

Mikatch är en tvåtandad gaffel av nekrofierad metall där ett elastiskt band sträckts mellan de två tänderna. Genom att lägga en särskild "kula" i bandet och dra tillbaka det kan användaren (nästan alltid ett Ilians Barn) slunga kulan mot målet, precis som med en slangbella. Kulorna kan överdras med snart sagt vilket gift som helst, vilket naturligtvis gör dem långt mycket farligare än de först kan verka. För att giftet (vanligtvis SG 7; misslyckande innebär att man somnar i 2T6 rundor) ska få effekt måste det självfallet först nå igenom målets rustning.

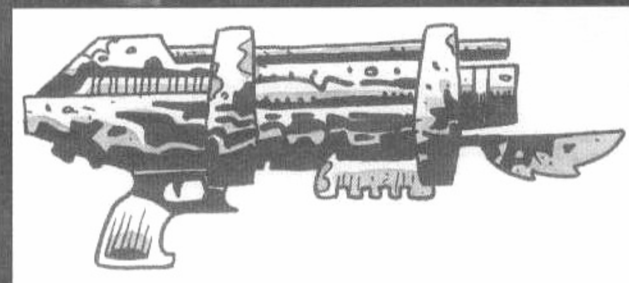
FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 3	V	L	SAL	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	Skada
	2	18	1	M	20/30	6	1	—	1T4



BLASTMAKER HANDKANON

Detta är Karaks personliga eldhandvapen: ett integrerat granatgevär som på kirurgisk väg är fäst vid hans arm. Vapnet kan inte tas bort (åtminstone inte utan att ställa till det ordentligt för Karak), och även om det kunde tas bort skulle det inte kunna användas utan att en Tekron först har fästs det på den nye ägaren.

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 3	V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	Skada
	5	18	•	M	50/75	10	—	5	1T6+2



HEAVYFIRE AUTOKANON

Heavyfire är en våldsamt modifierad och nekrofierad version av Lyon & Atkinsons Lumberjack som tillverkats speciellt för Karak och är det enda i sitt slag. Karak har alltid vapnet till hands. Under varje attackhandling kan Karak välja att antingen göra en attack med 1T6+6 skada eller två attacker med vardera 1T10 skada (med lämpliga avdrag för Eldstöt).

FÖRVRIDNINGSFAKTOR: 7	V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	Skada
	30	120	•	A	1000	26	—	9	1T6+6

KÄTTARENS ROLLFORMULÄR

Rollpersonens namn: ____________________

Spelarens namn: ____________________

Apostel: ____________________

Korporationstillhörighet: ____________________

Arbetsgivare: ____________________

Yrke: ____________________

Rank/Titel: ____________________

Socialnivå: ____________________

Uppträdande: ____________________

Degenerationsstadie: ____________________

Transfigurationsnivå: ____________________

Bakgrunder (antal år): ____________________

Uppväxthändelser: ____________________

Särskilda händelser: ____________________

Medkonspiratörer: ____________________

Historia: ____________________

STY	FYS	SMI	INT	PSI	PER

FÄRDIGHETER

STRID

		FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
Kampsport	(STR+COR)/2					+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12
Lönnmord	(COR) ____					

TEKNIK

		FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
Martering	(INT) ____					+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12

MÖRK TEKNOLOGI

NIVÅ ____________________

		FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
Svart teknologi	(INT) ____					+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12
Nekroteknologi	(INT) ____					
Bioteknologi	(INT) ____					

MÖRKA GÅVOR

BIOTEKNOLOGISKA GÅVOR

NEKROTEKNOLOGI

ÖVRIGT

I BEGYNNELSEN VAR ALLT PERFEKT MÖRKER
SÅ BRÖTS DET FULLKOMLIGA.TILLFÄLLIGT
STÖRD AV LJUSET.

DÅ LJUSET STOD SOM MÄKTIGAST
ÅTERVÄNDE DET STORA MÖRKRET
I FORM AV DEN MÖRKA SJÄLEN OCH DESS
MORDISKA MÖRKA LEGION.

ILIAN VAR MÖRKRETS FÖRSTA BARN,
INTIGHETENS HÄRSKARINNA,
DEN MÖRKA SJÄLENS ÄLSKARINNA,
DE MÖRKA APOSTLARNAS LEDARE,
OCH GENOM DEM DEN MÖRKA
LEGIONENS ÖVERHUVUD.

DET VAR ILIAN SOM ÖVER OSS NEDKALLADE
DE MÖRKA ÅR DÅ VÅR KUNSKAP VITTRADE BORT,
DÅ VÅR EN GÅNG SÅ HELIGA TEKNOLOGI BLEV TILL
INTET.HON LEDDE SINA BRÖDER MOT OSS.

HON ÄR MÖRKRETS HÄROLD,
OCH OM HON FÅR SIN VILJA FRAM
KOMMER LJUSET ÅTER ATT UTSLÄCKAS
OCH MÖRKRET KOMMER FÖR EVIGT HÄRSKA.



Utforska mysterierna kring Ilian, den Mörka Symmetrins furstinna och den Mörka Själens Förebud. Boken är till bristningsgränsen fylld med uppgifter om den Mörka furstinnan själv, om hennes illvilliga hantlangare, deras vidriga vapen och hur man skapar en Iliankättare. Dessutom finns här 30 nya och i detalj beskrivna Mörka Gåvor till kätterska rollpersoner, samt nya Gåvor till Ilians mönster. Läs allt om hur det är att tillhöra en av Ilians hemliga kulter, och hur dess medlemmar har nästlat sig in på samtliga nivåer inom mänsklighetens organisationer – inklusive det nära nog ogenomträngliga Brödraskapet!

OBS: För att kunna använda "Ilian" måste du ha tillgång till "Mutant Chronicles™: Techno-Fantasy Rollspel" och "Algeroth".

Framsida: Ilian frammanar en demon från intigheten **Baksida:** Ilians Tempelväktare beväpnad med en modifierad Kratach och Tempelväktarsvärd


ISBN 91-7898-433-5
9 789178 984336
001-2626

Heartbreaker™

